GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS R

Technical Data Book

—テクニカルデータブック—

Contents

Character Guide

—Basic system— 基本システム

ガード／空中ガード



レバー←方向の立ちガードは、跳び込みや中段攻撃をガードできる。一方、レバー↙方向のしゃがみガードは下段攻撃をはじめとする中段以外の地上技をガードできる。また、空中ガードは大半の地上技を防げない。

ダッシュ／バックステップ



素早くレバーを→→と入力するダッシュは、素早く前進する動作。←←と入力するバックステップは出始めに無敵時間がある。空中でも可能だが、基本的に1回のジャンプで空中ダッシュは1回（例外あり）となる。

2段ジャンプ／バックジャンプ



通常ジャンプの後、再度空中で↑を入力すると2段ジャンプが可能。また、地上で↓↑と素早く入力するとハイジャンプができる。ハイジャンプはキャラに残像が付き、通常ジャンプよりも高く跳ぶ。

通常投げ／空中投げ／投げ抜け



相手に密着した状態で、レバー→or←方向+HSボタンで投げが可能。空中も同様だ。のけぞり中、ガード硬直中、ダウン中(およびそれらから復帰した直後)は投げられない。なお、投げ抜けは投げと入力は同じ。

挑発／敬意



挑発はスタートボタンを入力。敬意は→+スタートボタンで出せる。挑発は相手のテンションゲージが微増する。また、一部攻撃判定を持っているキャラが居る。敬意は挑発よりも早いタイミングで中断できる。

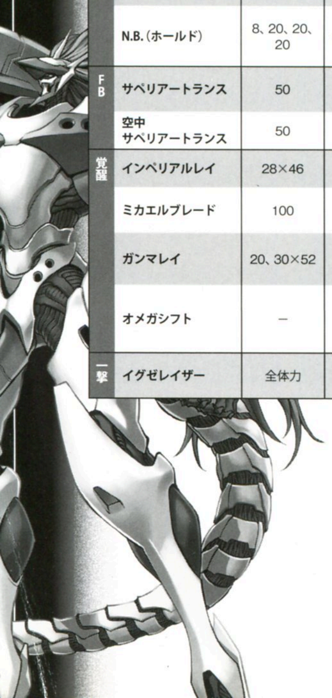
レバー入れ攻撃



主にレバー→or↘方向+ボタンで、それに対応する専用のレバー入れ攻撃を出せる。扱いはほぼ通常技と同じだが、→+Pのように上半身無敵のあるものや、→+HSのようにリーチが非常に長いものなどクセが強い。

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10×2	1	立／屈／空F、屈／空F	連必JR	6	3、3	9	−2	2段目基底80%
	K	16	3	立／屈／空F	必JR	8	3	12	−1	−
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	8	11	−5	気絶値2.5倍
	遠距離S	18×4	3	立／屈／空F	必JR	10	2、1、1、2	16	−4	ヒットストップ6
	HS	40	5	立／屈／空F	必R	12	6	24	−11	11〜31上半身無敵／地上CH時よろけ効果（47）
	➡+P	20×2	3	立／空F	必JR	10	2、(6) 6	12	−4	基底80%、1〜17上半身無敵、18〜29ひざ上無敵／2段目ソルのしゃがみガードモーションに18でヒット
	➡+HS	38×2	5	立／屈／空F	必R、必JR	17	2 (6) 2	26	−9	1段目地上CH時よろけ効果（最大47）／2段目ヒット時浮かせ効果（地上28）
	ダスト	28	5	立／空F	R	29	10	12	−3	31〜46ひざ上無敵／気絶値1.5倍
	デッド	22	3	全	R	13	10	12	−4	1〜22打撃無敵
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	2	7	+1	基底80%
	K	18	2	屈／空F	必R	7	6	10	−5	基底80%、ヒットストップ6
	S	28	3	立／屈／空F	必JR	9	4	16	−6	空中ヒット時引き寄せ効果／地上CH時よろけ効果（最大44）
	HS	32	5×2	立／屈／空F	R	11	6、6	18	−5	ヒット時引き寄せ効果／ヒット時浮かせ効果（1段目35、2段目35）
	足払い	40	5	屈／空F	必R	11	5	16	−2	−
ジャンプ	P	14	1	立／空	必JR	4	4	9	−	−
	K	18	2	立／空	必JR	5	4	16	−	−
	S	18×2	3×2	立／空	必JR	8	2、2 (2) 6	3	−	1段目ダウン復帰不能時間24／最大2ヒット／空中ヒット時引き寄せ効果
	HS	44	5	立／空	必R	13	3	24	−	強制基底90%／ダウン復帰不能時間22
	D	50	4	立／空	必JR	11	2	18	−	−
投げ	通常投げ	55	−	55dot	−	−	−	−	−	強制基底50%
	空中投げ	60	−	91dot	R	−	−	−	−	強制基底50%

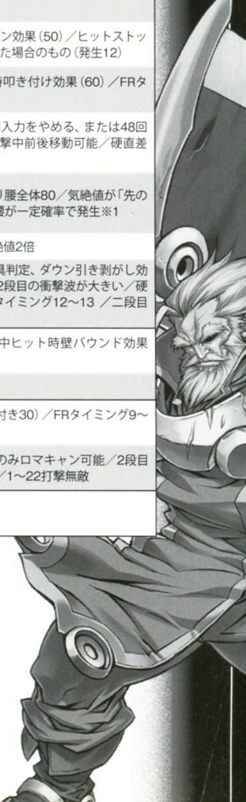
	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ヴァルキリーアーク	60	−	−	−	−	−	全体38	−	9〜28立ちガード可能な打撃技を当て身可能／当て身成功後55から行動可能／追撃可能時間33（ソルの場合）／強制基底50%／気絶値0.7倍
	ミカエルソード（S）	40	5	立／屈／空F	R	11	9	15	−5	CH時スライドダウン(84／スライド50)
	ミカエルソード（HS）	50	5	立／屈／空F	R	20	9	23	−13	ヒット時壁バウンド効果（50）
	空中ミカエルソード（S）	30×2	5×2	全	RF	10	3、6	31	−	ダウン復帰不能時間60／CH時（84／スライド51）／FRタイミング10〜13／硬直終了後ミカエルソード以外の行動が可能
	空中ミカエルソード（HS）	40×2	5×2	全	R	21	3,6	31	−	ヒット時壁バウンド効果（45）／硬直終了後ミカエルソード以外の行動が可能
	S.B.T	24、32	5×2	立／屈／空F、全	RF	7	4、8	36	−10	1段目基底80%／2段目飛び道具判定／ヒット時浮かせ＆引き寄せ効果（20、25）／1〜3前足無敵、4〜9下半身無敵、10〜18足元無敵／FRタイミング14〜17／5〜25空中判定、30まで被CH判定、31〜54しゃがみくらい
	N.B.（起爆）	20、20、20、20	2×4	全	F	7	4×4	全体51	−13	硬直終了まで被CH判定／FRタイミング7〜10／ボタンを離してから5で爆発／ダウン復帰不能時間60／飛び道具貫通／攻撃を食らった瞬間に攻撃判定消失／相手の背後から爆風を当てるとジャスティス側にノックバック
	N.B.（ホールド）	8、20、20、20	3、2×3	全	F	−	−	−	−	ホールド時の1段目はヒットストップ6、ダウン効果無し
FB	サペリアートランス	50	4	全	−	12	9	31	−14	飛び道具判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／6〜11上半身無敵、12〜20無敵／ヒットストップ7
	空中サペリアートランス	50	4	全	−	11	4	14	−	飛び道具判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／8〜14無敵／ヒットストップ7
覚醒	インペリアルレイ	28×46	5	全	F	5+暗転後2	63	25	+8	暗転後1〜2無敵／FRタイミング31〜34
	ミカエルブレード	100	5	立／屈／空F	F	9+暗転後4	2	46	−14	基底60%／飛び道具判定／ヒット時浮かせ効果（65）／1〜15無敵／FRタイミング攻撃発生の9F前（暗転中）から4F間
	ガンマレイ	20、30×52	5	全	−	10+暗転後1	3 (71) 2×52	36	−5	暗転後1、67無敵／1段目ヒットストップ7、ヒット時浮かせ効果（120）、1段目を当てた場合のみロマキャン可能／2段目以降地上ヒット時浮かせ効果（28）／FRタイミング11〜14
	オメガシフト	−	−	−	−	5+0	−	全体4	−	暗転後627まで全ての通常技がジャンプキャンセル可能／空中ダッシュ可能（最大3回）／効果終了後54まで気絶（被CH判定、ガードバランス−128、ネガティブペナルティ寸前）／3段ジャンプ可能／ジャンプ攻撃からのキャンセル空中ダッシュ可能
一撃	イグゼレイザー	全体力	5	全	−	9+暗転後3	18	18	−17	一撃必殺準備74



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	7	3	±0	−
	K	20	3	立／屈／空F	必JR	6	8	12	−6	基底補正90%／ヒット時浮かせ効果（24）
	近距離S	36	4	立／屈／空F	必JR	5	7	15	−5	空中ヒット時叩きつけ効果（17）
	遠距離S	36	3	立／屈／空F	必R	11	3	15	−4	−
	HS	54	5	立／屈／空F	必R	14	12	15	−8	空中ヒット時引き寄せ効果（18）／地上CH時よろけ効果（最大47）
	➡+P	32	3	立／屈／空F	必R	13	7	17	−10	地上ヒット時浮かせ効果（28）／地上CH時ダウン復帰不能時間60／1〜8胸上無敵、9〜12上半身無敵、13〜19膝上無敵、20〜26足元無敵／気絶値3倍
	➡+P（タメ）	36	3	立／屈／空F	必R	22〜70	7	28	−21	ヒット時浮かせ効果（45）／空中時ダウン効果（30）／持続4F以降中段判定／気絶値4倍／発生：12〜17の間どこでボタンを離しても合計22、18〜65の間はボタンを離してから5で発生／ガトリングに派生不可
	➡+P（最大タメ）	40	3	立／屈／空F	必R	66+5	7	28	−21	ヒット時浮かせ効果（45）／気絶値4.5倍／ガトリングに派生不可
	➡+HS	100	5	立／空F	必R	28	9	63	−50	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時ダウン効果(30)／発生：13〜30の間どこでボタンを離しても合計40、14〜69の間はボタンを離してから10で発生
	➡+HS（タメ）	120	5	立／空F	必R	40〜79	9	63	−50	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時バウンド効果（50）／発生：13〜30の間どこでボタンを離しても合計40、14〜69の間はボタンを離してから10で発生
	➡+HS（最大タメ）	200	5	立／空F	必R	70+8	9	63	−50	ヒット時バウンド効果（50）／70でボタンを離した場合8で発生
	ダスト	30	5	立／空F	R	27	6	16	−3	18〜41空中判定／18、42〜45足元無敵／19〜41下段無敵／45〜46フォルトレスでキャンセル可能、47〜48移動以外の行動でキャンセル可能／18でクリフの気絶値10増加（耐久値上限に達しても攻撃を食らうまでは気絶しない）
	デッド	35	3	全	R	12	4	12	−2	強制基底50%／5〜15打撃無敵／吹き飛ばし効果（60）
しゃがみ	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	6	±0	±0	−
	K	16	2	屈／空F	必R	7	4	13	−5	基底80%／5〜13低姿勢
	S	32	5	立／屈／空F	必R	15	6	17	−4	強制基底70%／地上ヒット時強制しゃがみくらい／空中ヒット時バウンド効果（28）／4〜14、30〜32足元無敵、15〜26下半身無敵、27〜29下段無敵
	HS	43	4	屈／空F	必R	13	4	26	−13	先端部分発生15／空中ヒット時吹き飛ばし効果（16）
	HS（タメ）	55	4	屈／空F	必R	36〜69	4	26	−13	地上ヒット時よろけ効果（最大45）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（40）／発生：25〜29の間どこでボタンを離しても合計36、30〜63の間はボタンを離してから7で発生、64F目でボタンを離した場合5で発生
	HS（最大タメ）	70	4	屈／空F	必R	65+4	4	26	−13	ヒット時壁バウンド効果（50）／気絶値1.5倍／65でボタンを離した場合4で発生
	足払い	36	5	屈／空F	必R	7	10	21	−12	−
ジャンプ	P	14	1	立／空	連必R	5	8	8	−	−
	K	24	2	立／空	必R	7	5	6	−	基底補正90%
	S	28	3	立／空	必JR	9	4	17	−	基底補正80%
	HS	40	4	立／空	必R	10	8	19	−	持続5〜8地上ヒット時浮かせ効果（29）、空中ヒット時ダウン復帰不能時間29
	D	45	4	立／空	RF	25	着地まで	−	−	基底補正90%／ヒット時バウンド効果（地上37、空中27）／着地後硬直14／ガード硬直12／FRタイミング23〜24
投げ	通常投げ	55	−	46dot	−	−	−	−	−	強制基底50%／気絶値0.8倍
	空中投げ	60	−	90dot	−	−	−	−	−	強制基底50%／気絶値0.8倍

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	咆哮返し（P）	32	5	全	F	16	27	全体46	+3	飛び道具判定／先端部分発生25／FRタイミング17〜19
	咆哮返し（S）	64	5	全	F	22	18	全体87	−32	飛び道具貫通／先端部分発生31／FRタイミング23〜26／ヒット時スライドダウン（67／スライド51）
	頭蓋砕	14×6	4	全	R	10	4×6	25	−12	6段目地上ヒット時浮かせ効果／7〜54空中判定／55まで被CH判定／ヒットストップ7
	空中頭蓋砕	14×6	4	全	RF	9	4×6	着地後6	−7	6段目地上ヒット時叩きつけ効果／空中ヒット時ダウン効果（50）／ヒットストップ7／FRタイミング39〜41／硬直差は最低空で出した場合のもの（発生12）
	首跨ぎ	40	3	立／空	R	28	8	4+8	−6	16〜43空中判定／37〜43被ch判定／空中ヒット時叩き付け効果（60）／FRタイミング24〜27
	鱗剥がし	14×49	4	立／屈／空F	R	5	6×48、3	22	−8	ヒット時浮かせ効果（10）／ヒットストップ7／追加入力をやめる、または48回攻撃後にフィニッシュへ移行（持続3、硬直22）／攻撃中前後移動可能／硬直差はフィニッシュをガードさせた時のもの
	先の先	−	−	−	−	−	全体48	−	−	1〜48打撃無敵／1〜41追加技に移行可能／ぎっくり腰全体80／気絶値が「先の先発動時の気絶耐久値」の1／4を上回るとぎっくり腰が一定確率で発生※1
	地獄突っ込み	12	3	立／屈／空F	R	4	2	23	−11	ヒット時よろけ効果（最大32）／1〜4打撃無敵／気絶値2倍
	四肢落とし	40、32	5、3	立／空	RF	14	着地まで+12	26	−6	1段目ヒット時ダウン効果（空中60）／2段目飛び道具判定、ダウン引き剥がし効果（53）／1段目発生から着地までの時間が長いほど2段目の衝撃波が大きい／硬直差は2段目の持続6をガードさせた時のもの／FRタイミング12〜13 ／二段目ガード段「全」
FB	空中咆哮返し	50	5	全	−	8	25	25	−	飛び道具判定／地上ヒット時吹き飛ばし効果／空中ヒット時壁バウンド効果（53）
	地獄突っ込み	12	3	立／屈／空F	R	22	2	68	−56	1〜7打撃無敵、8〜19上半身無敵／気絶値119倍
覚醒	リフレクスロア	100	5	全	F	7+暗転後1	25	全体57	−17	飛び道具貫通／ヒット時壁張り付き効果（90／張り付き30）／FRタイミング9〜14／1〜45被カウンター判定
	ソウルサヴァイヴァー	24、20×14	4、4×14	全	R	16+暗転後0	6、35×14	全体159	−25	1段目ヒット時浮かせ効果（59）／1段目を当てた時のみロマキャン可能／2段目ヒット時浮かせ効果（60）／モーション中被CH判定／1〜22打撃無敵
一撃	破龍爆砕	全体力	5	全	−	17+暗転後6	28	19	−28	一撃必殺準備74／1〜3無敵／53まで被CH判定

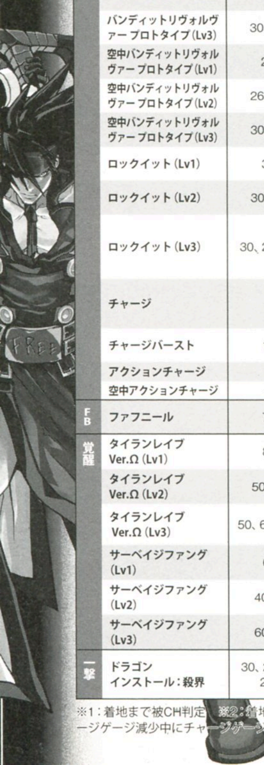
※1：気絶値25%〜50%未満、50%以上75%未満、75%以上の三段階でギックリ腰の発動確率が上昇。



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	4	3	4	+3	基底80%
	K	14	2	立／屈／空F	必JR	3	3	9	±0	基底90%
	近距離S	32	3	立／屈／空F	必JR	5	3	14	−3	−
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	10	2	15	−3	−
	HS	47	5	立／屈／空F	必JR	13	2	16	+1	ダウン復帰不能時間20
	➡+P	32	3	立／屈／空F	R	20	3	9	+2	基底90%／1〜17、28〜31上半身無敵／18〜27ひざ上無敵／ヒット時よろけ(30)／ヒットストップ0／飛び道具と相殺する
	➡+K	30	3	立／屈／空F	必R	12	10	7	−3	1〜21対投げ無敵／CH時よろけ効果(最大41)
	➡+HS	70	5	立／屈／空F	R	17	1	24	−6	地上ヒット時よろけ効果(最大45)／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果／硬直終了まで被CH判定
	ダスト	20	3	立／空F	R	24	3	18	−7	1〜33被CH判定
	デッド	25	3	全	R	5	5	17	−8	1〜9無敵／10〜19対投げ無敵／基底50%／地上ヒット時ダウン効果
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	4	4	5	+1	基底80%
	K	12	1	屈／空F	必R	5	4	6	±0	基底70%
	S	24	3	立／屈／空F	必R	6	3	12	−1	−
	HS	32	4	立／空F	R	23	4	13	±0	11〜22下半身無敵／17〜26対投げ無敵／CH時バウンド+ダウン効果／基底90%
	足払い	28	4	屈／空F	必R	9	4	14	−1	6〜21低姿勢／強制基底90%
ジャンプ	P	11	1	立／空	連必R	4	6	4	−	−
	K	16	2	立／空	必JR	5	8	10	−	−
	S	26	3	立／空	必JR	8	6	14	−	強制基底90%
	HS	34	4	立／空	必R	9	6	13	−	CH時スライドダウン効果(68／スライド25)／基底90%
	D	42	4	立／空	必JR	13	4	7	−	ヒット時横ふっ飛び効果(22)／CH時壁バウンド効果(52)／着地後硬直5／強制基底90%
投げ	通常投げ	60	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁張り付き効果(40／張り付き30)／強制基底40%／壁張り付き時相手より18F先に動ける
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(60)／CH時は高く浮いてダウン／強制基底50%

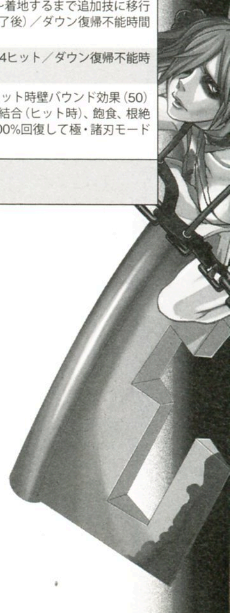
必殺技	ブロックヘッドバスター(Lv1)	10、16	4、3	全	R	12	2、8	全体42	−2	1段目ヒット後に2段目がヒットするとよろけ効果(最大35)／2段目ダウン復帰不能時間20／1段目ヒットストップ0／2段目飛び道具判定、飛び道具貫通／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能
	ブロックヘッドバスター(Lv2)	10、12×2	4、5×2	全	R	12	2、6、6	全体42	+11	ヒット時壁張り付き効果(45／張り付き30)／2、3段目飛び道具判定、14以降必ず発生、飛び道具貫通／1段目ヒットストップ0／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／2〜使用済みゲージ減少／※3
	ブロックヘッドバスター(Lv3)	10、12×3	4、5×3	全	R	12	2、12(8)12(8)12	全体42	+37	1段目ヒットストップ0／1段目ヒット後に2〜4段目がヒットするとよろけ効果(2〜4段目最大45)／2〜4段目飛び道具判定、ヒットストップ7、14以降必ず発生、飛び道具貫通／2段目ダウン復帰不能時間20／26〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／2〜使用済みゲージ減少／※3
	ガンブレイズ(Lv1)	40	4	全	F	23	14	全体44	+9	1〜4ひざ上無敵／5〜16足元以外無敵／17〜19低姿勢／1〜30相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果(40)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング27〜28／飛び道具貫通／33〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／基底85%
	ガンブレイズ(Lv2)	30×2	4	全	F	23	14(2)14	全体50	+12	1〜4ひざ上無敵／5〜24足元以外無敵／25〜27低姿勢／1〜38相手をすり抜ける／13以降必ず発生／ヒット時浮かせ効果(1段目60、2段目30)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング35〜36／飛び道具貫通／41〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／基底85%／※3
	ガンブレイズ(Lv3)	30×3	4	全	F	17	14(2)、18、24	全体53	+16	1〜4ひざ上無敵、5〜30足元以外無敵、31〜33低姿勢／1〜44相手をすり抜ける／13以降必ず発生／ヒット時浮かせ効果(1〜2段目60、3段目50)／硬直終了まで被CH判定無し／FRタイミング41〜42／飛び道具貫通／2段目発生後17F目に3段目が発生する／47〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／※3
	シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	3	立／屈／空F	R	12	8、3	22+着地8	−19	1〜12無敵／12〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(24)／37〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※2
	シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	3	立／屈／空F	R	10	8、3(3)3	24+着地8	−26	1〜12無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1〜2段目24、3段目40)／44〜着地1F前までアクションチャージに移行可能／17〜使用済みゲージ減少／※1※2※3
	シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	3	立／屈／空F	R	8	8、3(3)3(22)7	4+着地8	−3	1〜14無敵／8〜空中判定／1〜3段目ヒット時浮かせ効果(1段目24、2〜3段目40)／4段目ヒット時バウンド効果(70)／4段目強制基底90%／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／27〜使用済みゲージ減少／4段目ダウン引き剥がし効果／※1 ※2 ※3
	空中シュトルムヴァイパー(Lv1)	25×2	3	全	R	8	8、3	着地後8	−	1〜8無敵／ヒット時浮かせ効果(24)／33〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※1 ※2
	空中シュトルムヴァイパー(Lv2)	30×3	3	全	R	8	8、3(3)3	着地後8	−	1〜10無敵／ヒット時浮かせ効果(1、2段目24、3段目45)／42〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／17〜使用済みゲージ減少／※1 ※2 ※3
	空中シュトルムヴァイパー(Lv3)	25×4	3	全	R	8	8、3(3)3(24)7	着地後8	−	1〜14無敵／1〜3段目ヒット時浮かせ効果(1段目50、2〜3段目40)／4段目ヒット時バウンド効果(70)／4段目強制基底90%／64〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能(64前に着地した場合は、着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能)／27〜使用済みゲージ減少／4段目ダウン引き剥がし効果／※1 ※2 ※3
	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	3	立／空	RF	22	3	6+着地6	−1	1〜7足元無敵／8〜空中判定／FRタイミング16〜17／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／※1 ※2
	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	3、4	立／空、立／空F	RF	20	3(9)3	9+着地4	+1	1〜6足元無敵／7〜空中判定／2段目ヒット時たたき付け+スライドダウン効果(35／スライド19)／FRタイミング14〜15／着地後3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／12〜使用済みゲージ減少／基底80%／※1 ※2 ※3
	バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	3、5	立／空、立／空F	RF	18	3(8)4	8+着地2	+5	1〜5足元無敵／6〜空中判定／2段目ヒット時壁バウンド効果(60)／1段目基底85%／FRタイミング12〜13／技後アクションチャージに移行可能／16〜使用済みゲージ減少／※1 ※2 ※3
	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv1)	24	4	立／空	R	19	3	着地後8	−	29〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／※1 ※2
	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv2)	26、28	4	立／空、立／空F	R	19	3(9)3	着地後8	−	2段目ヒット時たたき付け効果(18)／40〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／22〜使用済みゲージ減少／ダウン復帰不能時間37※1 ※2 ※3
	空中バンディットリヴォルヴァー プロトタイプ(Lv3)	30、42	4、5	立／空、立／空F	R	19	3(8)4	着地後8	−	2段目ヒット時壁バウンド効果(60)／40〜着地1F前まで空中アクションチャージに移行可能／27〜使用済みゲージ減少／1段目基底85%／※1 ※2 ※3
	ロックイット(Lv1)	30	3	立／屈／空F	R	16	16	10	+3	CH時スライドダウン効果(40／スライド20)／ヒットorガード時硬直に移行(残りの持続は省略)／硬直の3〜硬直終了までアクションチャージに移行可能
	ロックイット(Lv2)	30、30	3、5	立／屈／空F	R	12	17(10)3	12	+4	1段目ヒットorガード時1段目の残りの持続は省略／2段目ヒット時ダウン効果(40)／硬直の9〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／22〜使用済みゲージ減少／1段目ダウン引き剥がし効果／※3
	ロックイット(Lv3)	30、25、20	3、5、5	立／屈／空F	R	8	15(10)3(15)4	19	−4	1段目ヒットorガード時1段目の残りの持続は省略／2段目ヒット時バウンド効果(25)／3段目ヒット時浮かせ効果(45)／3段目のみジャンプキャンセル可能／硬直の11〜硬直終了までアクションチャージに移行可能／20〜使用済みゲージ減少／2段目、3段目ダウン引き剥がし効果／2段目ダウン復帰不能時間40
	チャージ	−	−	−	−	−	−	全体13〜	−	2〜追加技に移行可能／Dを押し続けるとチャージゲージがたまるスピードUP／1レベル分は62F、2レベル分は93F、0〜MAXは116Fでチャージ完了／Dを離して2F後終了モーション(全体8)に移行／最短で終了した場合、全体13
	チャージバースト	10	2	全	−	19	4	35	−10	1〜28無敵／ヒット時浮かせ効果(43)／硬直終了まで被CH判定／44〜硬直終了までしゃがみ状態／ガード時ガード硬直16
	アクションチャージ	−	−	−	F	−	−	全体30	−	硬直終了まで被CH判定／FRタイミング7〜12／5でチャージゲージ1レベル分の約8割チャージ
	空中アクションチャージ	−	−	−	F	−	−	着地後8	−	FRタイミング13〜18／11でチャージゲージ1レベル分の約8割チャージ／※1※2
FB	ファフニール	70	5	屈／空F	R	10	2	23	−6	1〜11下半身無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／CH時バウンド+ダウン効果／キャンセルして出せない
覚醒	タイランレイブVer.Ω(Lv1)	80	5	立／屈／空F	R	5+暗転後10	13	18	−12	1〜15無敵／16〜30対投げ無敵／ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍
	タイランレイブVer.Ω(Lv2)	50、60	5	立／屈／空F	R	4+暗転後9	13(13+3)16	16	−13	1〜19無敵／20〜33対投げ無敵／1段目ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時壁バウンド+ダウン効果／2段目強制基底75%／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍／17〜使用済みゲージ減少／※3
	タイランレイブVer.Ω(Lv3)	50、60、128	5	立／屈／空F	R	3+暗転後8	13(13+3)16(5+5)22	26	−25	1〜23無敵／24〜31対投げ無敵／1〜2段目ヒット時ダウン効果／3段目横ふっ飛び+ダウン効果／気絶値0.25倍／ケズリ値1.5倍／3段目飛び道具貫通／36〜使用済みゲージ減少／※3
	サーベイジファング(Lv1)	60	3	全	−	3+暗転後2	6	27	−13	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／ヒットストップ6／ケズリ値2倍／飛び道具貫通
	サーベイジファング(Lv2)	40×3	3	全	−	3+暗転後0	6(4)6(4)6	7	+7	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(40)／暗転後、1段目の持続4まで相手は行動不能／1段目ヒットストップ6／ケズリ値2倍／飛び道具貫通／暗転終了12F前〜使用済みゲージ減少／※3
	サーベイジファング(Lv3)	60×5	5	全	−	3+暗転後1	3×3	28	+3	1〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(45)／強制基底80%／ケズリ値2倍／飛び道具貫通／暗転終了の44F前〜使用済みゲージ減少／ダウン引き剥がし効果／※3
一撃	ドラゴンインストール：殺界	30、20×8、230	5、3×6、5×2、3	全	R	7+暗転後1	3	68	−50	1段目ヒット時よろけ効果(最大125)／10段目ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／10段目ケズリ値1.5倍／追加入力ミス時気絶モーション(硬直56)に移行／ダウン復帰不能時間(100)／2段目以降ダウン引き剥がし効果／硬直終了まで被CH判定／1〜使用済みゲージ減少／※3

※1：着地まで被CH判定　※2：着地後硬直中しゃがみ状態　※3：使用済みチャージゲージはLv3開始〜終了まで28F、Lv2開始〜終了まで66F、Lv1開始〜終了まで90Fで減少する(ヒットストップ中は減少停止)。使用済みチャージゲージ減少中にチャージゲージ使用技を使った場合は、定められた減少タイミングになるまで減少停止



区分	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	抹消【通常】	20	3	立／屈／空F	R	12	2	17	−5	21から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）
	抹消【諸刃】	21	3	立／屈／空F	R	11	2	17	−5	20から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）／ダウン復帰不能時間16
	抹消【極諸刃】	16	3	立／屈／空F	RF	10	2	17	−5	FRタイミング10〜13／19から追加技に移行可能（ヒットorガード時のみ）／ダウン復帰不能時間16
	覆滅【通常】	26	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	ヒット時強制しゃがませ＋よろけ効果（最大30）／10〜動作終了まで追加技に移行可能
	覆滅【諸刃】	28	3	立／屈／空F	R	6	3	19	−8	ヒット時よろけ効果（最大45）／10〜動作終了まで追加技に移行可能／ダウン復帰不能時間35
	覆滅【極諸刃】	22	3	立／屈／空F	RF	5	3	19	−8	ヒット時よろけ効果（最大45）／FRタイミング5〜8／8〜追加技に移行可能／ダウン復帰不能時間35
	断獄【通常】	38	5	立／屈／空F	RF	14	3	31	−15	ヒット時スライドダウン効果（50／スライド43）／強制基底90%／FRタイミング14〜15／ヒット時相手はサイクバーストをできない
	断獄【諸刃】	42	5	立／屈／空F	RF	14	3	28	−12	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング14〜15／ヒット時相手はサイクバーストをできない
	断獄【極諸刃】	33	5	立／屈／空F	RF	14	3	23	−7	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング14〜17／ヒット後相手はサイクバーストをできない
	結合	0、10［1、8］	1	全（投げ間合い65dot）	R	13	12	30	−32	ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／発生、持続は打撃部分のもの／投げ部分［威力10］、発生9、持続1／ガード時のみロマキャン可／ヒット後モードチェンジ（通常→諸刃、諸刃＆獄諸刃→通常）／諸刃＆獄諸刃から結合した場合、自分の攻撃で減った体力の0.8倍回復／硬直はガード時のもの。ヒット時硬直38
	空中結合	0、30［1、24］	1	全	R	10	3	着地まで	−	ヒット時ダウン効果／1〜31空中停滞＋被CH判定／ガード時のみロマキャン可能／ヒット後モードチェンジ（通常→諸刃、諸刃＆獄諸刃→通常）／自分の攻撃で減った体力の0.8倍体力回復
	牽引【通常】	−	−	−	F	−	−	全体28	−	1〜2ひざ上無敵／3〜25足元以外無敵／FRタイミング11〜13
	消却【通常】	35	5	立／空F	RF	22	3	20	−4	6〜27足元無敵＋対投げ無敵／CH時よろけ効果（最大69）／基底90%／FRタイミング28〜30
	忌避【通常】	11	2	全	F	35	18	全体40	＋18	7〜11ひざ上無敵／12〜19上半身無敵／20〜22ひざ上無敵／FRタイミング23〜24／23以降必ず発生
	焼成【通常】	−	−	−	−	−	−	全体38	−	19〜22無敵／23対打撃無敵／20で輸血パックを1個消費して諸刃にモードチェンジ
	飽食【諸刃】	48［38］	5	立／屈／空F	R［JR］	21［20］	11	14［10］	−6［−2］	12〜31［11〜30］空中判定／ヒット時浮かせ効果（34）／1〜38［1〜35］被CH判定／自動でジャンプ属性付加
	断罪【諸刃】	25、35［20、28］	4、5	立／屈／空F	R［RF］	18［12］	6（20）3［4（14）2］	25［21］	−9［−4］	1〜20［1〜13］対投げ無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（30）／2段目ヒット時バウンド効果（50）／［FRタイミング12〜14］／1〜24［1〜16］一度だけ覚醒必殺技以外の攻撃を半分のダメージで耐えられる／2段目ヒット時相手はサイクバーストできない
	分離【諸刃】	−	−	−	F	−	−	全体40	−	9無敵／10〜13対打撃無敵／10で輸血パックを1個消費して通常モードにモードチェンジ、自分の攻撃で減った体力の1.2倍体力回復／FRタイミング10〜13
	過失【諸刃】	60［40］	5	立／空	R［RF］	28	1	29［19］	−	11〜24下半身無敵／25〜30足元無敵／11〜30投げ無敵／立ちガード時よろけ効果（最大55）／ヒット時バウンド効果（50）／［FRタイミング27〜29］／ダウン復帰不能時間41
	根絶【諸刃】	38（後方58）	4	全	F	16［12］	6	着地後12	−	ダウン復帰不能時間（前26、後ろ36）／FRタイミング22〜23［15〜18］／10［6］以降必ず発生（後方のみ）
	スカモーション	−	−	−	−	−	−	全体52	−	諸刃（極諸刃）ゲージが0になると発動
FB	牽引【通常】	−	−	−	F	−	−	全体26		動作中無敵／3から動作終了まで相手をすり抜ける／FRタイミング9〜23
	忌避【諸刃】	18、10×5	2	全	F	51	3（6）3	全体38	＋45	7〜11、20〜22ひざ上無敵／12〜19上半身無敵／FRタイミング23〜24／23以降必ず発生
	断罪【諸刃】	25、35［20、28］	4	立／屈／空F	R	18［12］	6（20）3［4（14）2］	25［21］	−11（−6）	1〜20［1〜13］対投げ無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（30）／2段目ヒット時バウンド効果（70）、ダウン引きはがし効果／2段目強制基底80%／［FRタイミング12〜14］／1〜24［1〜16］覚醒必殺技以外の攻撃を半分のダメージで耐えられる
覚醒	証拠・隠匿【通常】	68	5	立／屈／空F	F	9＋暗転後10	6	34	−14	暗転後5まで無敵／暗転後6〜13足元以外無敵＆投げ無敵／暗転後14〜33低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング暗転後10〜13／暗転後1〜34Fまで2段目に移行可能
	証拠・隠匿（2段目）	68	5	立／屈／空F	F	26	6	34	−14	22〜29足元以外無敵／30〜49低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング26〜29／2段目発生後1〜26に3段目に移行可能
	証拠・隠匿（3段目）	108	5	立／屈／空F	F	39	6	34	−14	35〜42足元以外無敵／43〜62低姿勢／ヒット時浮かせ効果（58）／ヒットストップ7／強制基底50%／FRタイミング39〜42
	証拠・隠滅【諸刃】	35×4	4	立／空	R	9＋暗転後3	24	着地後11	−	暗転後2まで無敵／ヒット時浮かせ効果（34）／最大4ヒット
	証拠・隠滅（往路）	26×4［20×4］	5	立／屈／空F	RF	9＋暗転後3	24	着地後11	−	暗転後5まで無敵／ヒット時浮かせ効果（34）／42〜着地するまで追加技に移行可能／最大4ヒット／FRタイミング36〜39（突進終了後）／ダウン復帰不能時間44
	証拠・隠滅（復路）	26×4［20×4］	5	立／空F、立／空×3	R	2＋暗転後5	38	着地後11	−	暗転後6まで無敵／ヒット時浮かせ効果（24）／最大4ヒット／ダウン復帰不能時間44
	変質【諸刃】	10	5	立／屈／空F	−	15＋暗転後2	3	26	＋5	1〜15無敵／地上ヒット時よろけ（最大32）／空中ヒット時壁バウンド効果（50）／必ず発生／飛び道具貫通／ジャンプ中の通常技、結合（ヒット時）、飽食、根絶以外の技をキャンセルして出せる／諸刃ゲージを100%回復して極・諸刃モードにモードチェンジ
一撃	無知の闇	全体力	−	全	−	6＋30	5	40	−28	一撃必殺準備68／6〜暗転後4無敵

※［　］内の数値は極諸刃モード時のもの



通常モード

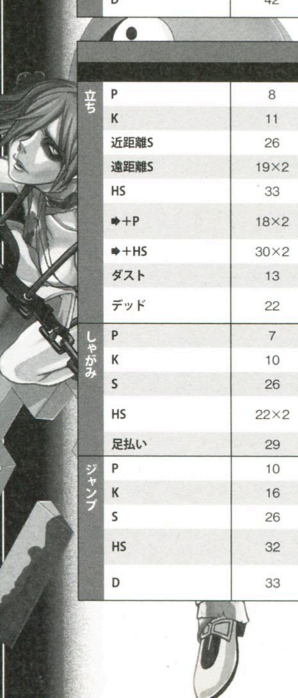
	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	2〜4上半身無敵
	K	12	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	−
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	7	3	12	−1	−
	遠距離S	26	4	屈／空F	必JR	9	3	14	±0	−
	HS	32	5	立／屈／空F	必R	13	7	27	−15	−
	➡+P	19×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3(5)5	10	−1	1〜9上半身無敵、10〜12ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	53	5	立／屈／空F	必R	18	9	25	−15	強制基底70%／気絶値2.5倍／ヒット時壁バウンド効果（35）／画面中央CH時壁バウンド＋ダウン効果／画面端CH時壁張り付き効果（92／張り付き25）
	ダスト	15	3	立／空F	R	25	4	15	−5	−
	デッド	22	3	立／屈／空F	R	12	7	29	−22	1〜27無敵／28〜41対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	8	2	屈／空F	必R	7	4	10	−2	基底70%
	S	22	3	立／屈／空F	必JR	8	6	13	−5	ダウン復帰不能時間18
	HS	22×2	3	立／屈／空F	必JR	14	8(3)7	10	−3	1段目ヒット時浮かせ＋引き寄せ効果（19）
	足払い	25	3	屈／空F	必JR	10	3	15	−4	10〜12低姿勢
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必JR	5	4	14	−	−
	K	16	3	立／空	必JR	6	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	21	3	立／空	必JR	7	8	11	−	−
	HS	28	4	立／空	必R	15	着地まで	0	−	ノックバックが小さい
	D	35	4	立／空	必R	16	4	13	−	ヒット時横ふっ飛び効果（22）／CH時壁バウンド効果（50）／着地後硬直5／基底90%
投げ	通常投げ	40	−	45dot	−	−	−	−	−	通常モード時ヒット時壁バウンド＋ダウン効果、そのほかのモードは地面バウンド＋ダウン効果／強制基底50%／極諸刃モード時攻撃力32
	空中投げ	備考参照	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／攻撃力は通常モード時53、諸刃モード時57、極諸刃モード時45

諸刃モード

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	7	+1	2〜4上半身無敵
	K	14	2	立／屈／空F	必JR	7	5	6	+1	−
	近距離S	33	4	立／屈／空F	必JR	9	3	14	±0	7〜22足元無敵
	遠距離S	24×2	4	立／屈／空F	必R	9	2(2)2	16	−1	1段目ノックバックが小さい
	HS	30、25	5、3	立／屈／空F	必R	15	5(6)2	12	±0	CH時よろけ効果（最大61）／2段目引き寄せ効果
	➡+P	23×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	10	3、3	17	−6	1〜9上半身無敵／10〜12ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	38×2	5	立／屈／空F	必R	15	7、7	30	−18	ダウン復帰不能時間23
	ダスト	17	3	立／空F	R	24	4	15	−5	−
	デッド	28	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／基底50%／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／最大1ヒット
しゃがみ	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	13	2	屈／空F	必R	6	4	10	−2	基底70%
	S	33	4	立／屈／空F	必JR	12	6	18	−7	CH時浮かせ＋ダウン効果／ダウン復帰不能時間23
	HS	28×2	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	13〜18対投げ無敵／1段目ヒット時強制しゃがませ効果／2段目ヒット時バウンド効果（35）／FRタイミング20〜22
	足払い	37	5	屈／空F	必R	12	2	23	−6	−
ジャンプ	P	13	1	立／空	連必JR	5	4	14	−	−
	K	20	3	立／空	必JR	5	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	33	4	立／空	必JR	10	5	12	−	基底90%
	HS	40	5	立／空	必R	12	6	20	−	基底80%／空中ヒット時たたき付け効果／CH時スライドダウン効果（112／スライド30）
	D	42	4	立／空	必R	13	4	13	−	ヒット時浮かせ効果（22）／CH時壁バウンド効果（52）／着地後硬直5／基底90%

極・諸刃モード

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	3	2	6	+1	3〜4上半身無敵
	K	11	2	立／屈／空F	必JR	6	5	4	+3	−
	近距離S	26	4	立／屈／空F	必JR	7	3	9	+5	6〜17足元無敵
	遠距離S	19×2	4	立／屈／空F	必JR	7	2(2)2	12	+3	1段目ノックバックが小さい
	HS	33	5	立／屈／空F	必JR	11	4(4)2	11	+1	CH時よろけ効果（最大61）／2段目引き寄せ効果
	➡+P	18×2	3	立／屈／空F	必R、必JR	7	2、3	12	−1	1〜6上半身無敵／7〜8ひざ上無敵／基底90%
	➡+HS	30×2	5	立／屈／空F	必R	11	7、7	24	−12	ダウン復帰不能時間（23）
	ダスト	13	3	立／空F	R	22	4	15	−5	−
	デッド	22	3	立／屈／空F	R	10	2(2)2	20	−12	1〜15無敵／16〜27対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／最大1ヒット
しゃがみ	P	7	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	基底80%
	K	10	2	屈／空F	必R	5	4	10	−2	基底70%
	S	26	4	立／屈／空F	必JR	9	6	9	+2	CH時浮かせ＋ダウン効果／ダウン復帰不能時間23
	HS	22×2	5	立／屈／空F	必R、必JRF	17	3、11	6	+2	13〜18対投げ無敵／1段目ヒット時強制しゃがませ効果／2段目ヒット時バウンド効果（35）／FRタイミング20〜22
	足払い	29	5	屈／空F	必JR	9	2	23	−6	−
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必JR	4	4	4	−	−
	K	16	3	立／空	必JR	4	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（地上28）
	S	26	4	立／空	必JR	10	4	2	−	基底90%
	HS	32	5	立／空	必R	9	6	20	−	空中ヒット時たたき付け効果／CH時スライドダウン効果（112／スライド30）／基底80%
	D	33	4	立／空	必JR	7	4	10	−	ヒット時浮かせ効果（22）／CH時壁バウンド効果（52）／着地後硬直5／基底90%



Robo Ky

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	25	3	立／屈／空F	必R	6	4	3	+7	ガードバランス増加量は攻撃Lv4の技と同じ／空中CH時ダウン復帰不能時間44
	K	16	1	屈／空F	連必JR	5	7	7	−4	基底85%／8以降立ちPorしゃがみPへ連打キャンセル可
	近距離S	30	4	立／屈／空F	必JR	9	2	18	−3	−
	遠距離S	38	4	立／屈／空F	必R	10	5	20	−8	地上CH時ダウン効果
	HS	41	5	立／屈／空F	RF	5	7	29	−17	地上CH時よろけ効果（最大62）／ダウン復帰不能時間24／FRタイミング5〜8
	➡+P	30	5	立／屈／空F	−	11	2	36	−4	1〜3上半身無敵／4〜18ひざ上無敵／ヒット時横ふっ飛び効果（80）／地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／1〜28被CH判定／基底90%／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／19〜32間2段目に移行可能／10で温度16.2℃上昇
	➡+P（2、3段目）	20	5	立／屈／空F	−	5	2	36	−4	攻撃判定発生までひざ上無敵／ヒット時横ふっ飛び効果／地上ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果／1〜22被CH判定／基底90%／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／2段目14〜26間3段目に移行可能／4で温度上昇（2段目18.0℃、3段目22.5℃）
	➡+HS（Lv1）	12	1	全	F	13	12	12	−6	地上CH時よろけ効果（最大35）／1〜32被CH判定／FRタイミング10〜12／ヒットストップ5／飛び道具判定／温度は7で2.7℃低下した後、3置きに4回2.7℃低下する（合計13.5℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	➡+HS（Lv2）	30	2	全	F	16	14	7	+3	地上CH時よろけ効果（最大54）／1〜32被CH判定／FRタイミング13〜14／飛び道具判定／温度は10で2.7℃低下した後、3置きに4回2.7℃低下する（合計13.5℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	➡+HS（Lv3）	50	3	全	F	19	11	17	−1	地上ヒット時よろけ効果（最大50）／1〜41被CH判定／FRタイミング16〜17／飛び道具判定／温度は13で2.7℃低下した後、3置きに6回2.7℃低下する（合計18.9℃低下）／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	ダスト	15	3	立／空F	R	24	4	22	−12	−
	デッド	25	3	立／屈／空F	R	4	7	29	−22	1〜10無敵／ヒット時横ふっ飛び+壁バウンド効果（28）／基底50%
しゃがみ	P	18	2	立／屈／空F	必R	6	4	5	+3	基底85%
	K	12	2	屈	R	7	11	9	−8	7〜22低姿勢／硬直終了まで被CH判定／1で温度3.6℃上昇、温度は1で3.6℃上昇した後、3置きに2回3.6℃上昇する（合計10.8℃上昇）
	S	34	3	屈	R	10	3	20	−9	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／22以降立ちHSに連打キャンセル可能
	S（熱量80%以上）	37、20	3	屈／空F	R	10	3、3	17	+1	1段目ヒット時ダウン効果、2段目ヒット時浮かせ効果（34）／1段目ヒットストップ6／2段目飛び道具判定／1で温度2.4℃上昇
	HS	50	4	立／屈／空F	F	14	−	全体51	−7	ヒット時浮かせ効果（地上28）／1〜33被CH判定／FRタイミング19〜21／飛び道具判定／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失
	HS（熱量80%以上）	50	4	立／屈／空F	F	14	−	全体51	−7	空振り後113で天井からミサイル落下／ヒット時たたきつけ効果／1で温度6.2℃上昇
ジャンプ	P	20	2	立／空	必JR	7	8	4	−	−
	K	22	2	立／空	必JR	7	12	16	−	−
	S	30	3	立／空	必JR	9	2	23	−	CH時バウンド+ダウン効果
	HS	28	4	立／空	必R	8	3	41	−	CH時壁張り付き効果（108／張り付き27）／ダウン復帰不能時間20／1〜33被CH判定／1で温度21.6℃上昇
	D	10×12	2	立／空	必R	10	2×12	12	−	ダウン復帰不能時間18／着地後硬直8／ヒットストップ6
投げ	通常投げ	60	−	45dot	RF	−	−	−	−	強制基底50%／ヒット時地面バウンド+ダウン効果／CH時はバウンドが大きい／FRタイミング59〜60
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	強制基底50%／ダウン効果

必殺技	熱暴走時の自爆	35	3	ガード不能	−	100℃到達時	ヒットするまで	−	−	データは自分がヒットするときのもの／ダウン復帰不能時間60／相手側に基底50%／発生した瞬間に30.0℃まで温度低下
	時間差起き上がり	−	−	−	−	−	−	−	−	ダウン時間を58延長／電力ゲージ0.4%減少、相手のTG（電力ゲージ）ジ2%増加
	座談カイ	−	−	−	−	38	106	全体24	−	動作中しゃがみ状態／9〜攻撃を受けても発生／発生、持続は充電マットのもの／マット上では1フレーム毎に電力ゲージ0.3%、TG0.1%増加
	喰らっとくカイ？（Lv1）	10×3	2	全	−	24	4×3	全体57	+22	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度5.0℃上昇
	喰らっとくカイ？（Lv2）	14×4	2	全	−	24	4×4	全体57	+38	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度4.8℃上昇
	喰らっとくカイ？（Lv3）	18×5	2	全	−	24	4×5	全体57	+54	1〜43被CH判定／動作終了までしゃがみ状態／攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／1で温度5.0℃上昇
	カイ現象（Lv1）	30	3	立／屈／空F	R	21	12	7+着地4	+2	7〜足元無敵、空中判定／ダウン復帰不能時間18／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／1で温度20.0℃上昇
	カイ現象（Lv2）	40	5	立／屈／空F	R	13	19	7+着地6	+5	7〜足元無敵+空中判定／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／CH時スライドダウン（60／スライド37）
	カイ現象（Lv3）	50	5	立／屈／空F	R	11	24	7+着地3	+8	7〜足元無敵+空中判定／地上ヒット時ダウン効果（20）／ヒットorガードされた時点で硬直動作に移行／CH時壁バウンド（40）
	カイ幕ホームラン（Lv1）	30	3	立／屈／空F	RF	9	3	38+着地8	−35	1〜8対投げ無敵／9〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／FRタイミング24〜25／自動でジャンプ属性付加／1で温度20.0℃上昇
	カイ幕ホームラン（Lv2）	30、50	2、4	立／屈／空F	RF	3	2（4）3	35+着地8	−29	1〜7無敵／9〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング22〜23／1段目ヒットストップ6／自動でジャンプ属性付加
	カイ幕ホームラン（Lv3）	16、50	5×2	立／屈／空F	RF	3	4（6）4	29+着地8	−22	1〜17無敵／13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（30）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒット時自動的に追加技に移行／自動でジャンプ属性付加
	カイ幕ホームラン（Lv1空中）	30	3	全	FR	9	3	着地後8	−35	1〜8投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／FRタイミング24〜25／1で温度13.5度上昇
	カイ幕ホームラン（Lv2空中）	30、50	2、4	立／空、全	FR	3	2（4）3	着地後8	−29	1〜7無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒットストップ6
	カイ幕ホームラン（Lv3空中）	40、50	5、5	立／空、全	FR	3	4（6）4	着地後8	−22	1〜17無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目30、2段目40）／着地まで被CH判定／FRタイミング23〜24／1段目ヒットストップ6
	町内カイばーげん（Lv1）	20	2	全	−	11	−	全体47	−	地上ヒット時ダウン効果／1〜34被CH判定／着地後硬直14、しゃがみ状態／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／43までその場に停滞／11で温度27.8℃上昇
	町内カイばーげん（Lv2）	60	3	全	−	7	−	全体31	−	空中ヒット時横ふっ飛び効果（25）／CH時壁バウンド効果／1〜21被CH判定／着地後硬直14、しゃがみ状態／気絶値2倍／ホーミング性能あり／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／25までその場に停滞／7で温度4.1℃上昇
	町内カイばーげん（Lv3）	75	5	全	−	9	−	全体39	−	9〜26壁バウンド効果（24）／1〜26被CH判定／着地後硬直14／27攻撃判定消失／28分裂／分裂後は攻撃レベル3、攻撃力25×4、ホーミング性能あり／分裂前、分裂後共にケズリ値0.1875倍／9で温度4.5℃上昇
	痛カイ撃	50	5	立／屈／空F	RF	13	9	19	±0	5〜8上半身無敵／9〜18無敵／ヒット時浮かせ+ダウン効果／CHヒット時壁バウンド+ダウン効果／気絶値無し／FRタイミング9〜11／ガード時終了モーション（全体18）に移行／終了モーションの1〜5対打撃無敵／ヒット時ゲージためモーションに移行（全体77）／ゲージためモーションの1〜26無敵、2〜移動、ガード以外の行動でキャンセル可能／26〜72まで2Fごとに電力ゲージ2.5%ずつ増加／20以上ダッシュすると出せる／1で温度4.5℃上昇
	カイ電波	2×n、50	−	70dot	R	7	1	−	−	強制基底70%／1〜7被CH判定／空振り時全体37／消費電力10%／電力ゲージ最大50%増加／相手はテンションゲージ最大25%消失／1〜7対投げ無敵／1〜13ヒット目のバーストゲージ上昇量はダメージ値を50%として計算
FB	今日はカイ散	−	−	−	−	−	−	全体67	−	1から任意の方向に移動可能／2からガード、ジャンプ以外の行動でキャンセル可能／移動制限解除／1で温度9.0℃低下、6から6F間隔で0.9℃低下（合計18.9℃低下）
覚醒	駄目な奴は何をやっても駄目	6×n	4	立／屈／空F	R	2+暗転後2	2×n	9	+6	2無敵／空中ヒット時ダウン効果／ヒットストップ7／3〜追加技に移行可能／硬直差はボタン連打無しのもの／Sボタンを5連打するごとに6ヒット増加し、その場合は硬直差+7／1発につき温度2.7℃上昇／バーストゲージ上昇量はダメージ値を50%として計算
	追加頭突き	70[95]	5	立／屈／空F	R	7[3]	3	27[20]	−11[−4]	ヒット時横ふっ飛び[壁バウンド]+ダウン効果／カッコは温度が93〜99℃時に発生したときのもの／7で温度27℃低下[3で30.0℃まで温度低下]
	カイ心の一撃	30、110	5	立／屈／空F	R	13+暗転後0	12（15）20	26+着地10	−	1〜9無敵／10〜69対打撃無敵／ヒット時壁バウンド+ダウン／暗転後、1段目の持続5まで相手は時間停止／着地まで被CH判定
	限カイらばーず	−	−	−	−	10+暗転後12	−	−	−	10以降に攻撃を受けてもオーバークロック状態になる／オーバークロック中は電力ゲージが1Fごとに0.15%増加
	限カイらばーずの自爆	12×27	2	立／屈／空F	−	1	3×27	全体134	+118	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／硬直、硬直差は地上で発生したときのもの／発生時自分にダメージ53+ダウン効果
一撃	13カイ弾	全体力	5	全	−	9+暗転後9	4	26	−11	一撃必殺準備80



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	6	2	9	−1	基底90%
	K	22	3	立／屈／空F	必JR	6	5	11	−2	−
	近距離S	22×2	4	立／屈／空F	必JR	7	2(10)2	12	+3	−
	遠距離S	34	3	立／屈／空F	必R	7	6	18	−10	3〜4足元無敵／先端部分11でヒット／ダウン復帰不能時間16
	➡+P	30	3	立／屈／空F	必R	11	6	14	−6	1〜2、13〜14上半身無敵／3〜12ひざ上無敵／基底90%
	⬊+P	24	3	全	必R	8	12	7	−5	1〜21足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大39）／ダウン復帰不能時間20／動作中しゃがみ状態
	➡+K	40	4	立／空F	必RF	23	6	15	−4	9〜19足元無敵／23〜34低姿勢／基底70%／FRタイミング24〜25／YOYO技以外での必殺技キャンセル可能／空中ヒット時叩き付け（16）
	➡+S	46	4	立／屈／空F	必JR	10	6	29	−18	CH時壁バウンド効果（48）／先端部分14でヒット／YOYO技でキャンセル可能
	ダスト	17	3	立／空F	必R	30	6	24	−16	YOYO技でキャンセル可能
	デッド	25	3	全	R	11	6	14	−6	1〜16無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%／YOYO技でキャンセル可能
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	必R	7	4	3	+3	基底80%
	K	12	1	屈／空F	必R	5	3	6	+1	1〜9低姿勢／基底70%
	S	30	3	立／屈／空F	必JR	10	12	12	−10	1〜3、30〜33低姿勢／14〜21足元無敵／CH時引き寄せ＋浮かせ効果（26）
	足払い	32	4	屈／空F	必RF	7	4	20	−7	7〜16足元無敵／FRタイミング9〜10／YOYO技以外の必殺技でキャンセル可
ジャンプ	P	16	1	立／空	連必R	5	4	6	−	−
	K	24	2	立／空	必JR	6	8	12	−	−
	S	30	3	立／空	必R	10	6	19	−	先端部分13でヒット
	D	24×3	2	立／空	必R	15	3×6	16	−	ヒット時浮かせ効果（22）／15〜20、24〜29ガードorヒット時引き寄せ効果／ヒットストップ6／着地後硬直4／最大3ヒット／YOYO技以外の必殺技でキャンセル可
	⬇+S	28	3	立／空	必JR	10	6	25	−	地上CH時よろけ効果（最大39）
投げ	通常投げ	48	−	45dot	R	−	−	−	−	ヒット時バウンド効果／強制基底50%
	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

※：YOYO技は、YOYO配置、YOYO引き戻し、ロジャーラッシュ、ジャッグ ド ロジャー、ロジャーハグ、ロジャーゲット、ローリング移動、俺とキルマシーンを指す（それぞれFB版、空中版も含む）

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	YOYO配置	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	6まで方向受付／全体（攻撃をくらってもYOYO配置できるフレーム）は、ニュートラル配置21（15）、➡配置27（17）、⬇配置23（11）、⬆配置26（13）、⬊&⬅配置22（13）
	空中YOYO配置	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	6まで方向受付／全体（攻撃をくらってもYOYO配置できるフレーム）は、ニュートラル配置19（11）、➡&⬊配置22（11）、⬇配置20（11）、⬆配置21（11）、⬉配置29（15）、その他の配置25（11）
	YOYO配置（ダウン中）	−	−	−	−	−	−	全体38	−	ダウン時間を15延長
	YOYO引き戻し	40	4	全	−	12	−	全体20	+24	ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大タメ発生152）／引き戻し中にYOYO配置でその場に配置可能／ボタンを放してから8で発生／1〜4攻撃をくらうとYOYOが戻らない／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※2 ※3 ※4
	空中YOYO引き戻し	40	4	全	−	14	−	全体22	+22	ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大タメ発生154）／引き戻し中にYOYO配置でその場に配置可能／ボタンを放してから8で発生／1〜6攻撃をくらうとYOYOが戻らない／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※1 ※2 ※3 ※4
	ロジャーラッシュ	36×3	4	全	F	28	備考参照	全体32	+80	地上ヒット時よろけ効果（最大49）／FRタイミング16〜17／最大3ヒット／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／持続は2（10）{2（12）}×2+{2（10）}×2+2（12）2／20〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※4
	ロジャーラッシュ（空中）	36×3	4	全	−	23	備考参照	全体42	−	地上ヒット時よろけ効果（最大49）／最大3ヒット／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※持続2（10）{2（12）×2}+{2（10）}×2+2（12）2／15〜ロジャーのくらい判定出現／硬直終了まで被CH判定
	ジャッグ ド ロジャー	20×3	3	全	F	38	105	全体32	+36	ヒットorガード時引き寄せ効果／ヒットストップ6／FRタイミングは22〜23／最大3ヒット／22以降に攻撃をくらっても技は発動／※2 ※4
	空中ジャッグ ド ロジャー	20×3	3	全	−	29	105	全体37	+29	ヒットorガード時引き寄せ効果／ヒットストップ6／最大3ヒット／13以降に攻撃をくらっても技は発動／※1 ※2 ※4
	ロジャーハグ	30	4	全	−	34	27	全体40	+20	ヒット時600F間捕捉／※2 ※3 ※4
	ローリング移動	−	−	−	−	−	−	−	−	2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可
	空中ローリング移動	−	−	−	−	−	−	−	−	2から空中ガード、空中ダッシュ、ジャンプ以外の行動でキャンセル可
	ロジャーゲット（低空版）	20	3	全	F	19	地面まで	全体30	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／19〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※3
	ロジャーゲット（高空版）	20×2	3	全、屈／空F	F	18	地面まで（11）42	全体30	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大58）／2段目地上ヒット時ダウン効果／2段目のリーチは高さによって変化／18〜ロジャーのくらい判定出現／※2 ※3
	空中ロジャーゲット（低空版）	20	3	全	F	19	地面まで	全体34	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／19〜ロジャーのくらい判定出現／※1 ※2 ※3
	空中ロジャーゲット（高空版）	20×2	3	全、屈／空F	F	18	地面まで（11）42	全体34	−	強制基底75%／FRタイミング20〜21／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大58）／2段目地上ヒット時ダウン効果／2段目のリーチは高さによって変化／18〜ロジャーのくらい判定出現／※1 ※2 ※3
	キックスタート マイハート	30	4	立／屈／空F	R	11	34	9	−26	3〜4足元無敵／12〜44追加技に移行可能
	停止	40	2	立／屈／空F	−	11+7	6	28	−10	地上ヒット時ダウン効果
	発射	50	3	立／屈／空F	R	11+2	12	21+着地20	−39	2〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（24）／動作後半にYOYO技でキャンセル可能
	スターシップ	22×4	3	立／屈／空F	RF	13	3×5	25	−17	1〜16対打撃無敵／1〜9対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果／地上ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／FRは19〜20／最大4ヒット／基底80%
	空中スターシップ	18×3	2	全	RF	13	3×5	着地後10	−5	1〜13対打撃無敵／ヒット時引き寄せ効果（24）／地上ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／最大3ヒット／硬直差は地上から最速で出したときのもの（発生16）／FRタイミング19〜20／基底75%
FB	ロジャーラッシュ	20、20、50	3、3、5	全	F	16	備考参照	全体36	+87	1段目地上ヒット時よろけ効果（最大48）／1段目、2段目ダウン復帰不能時間（40）／3段目壁張り付き効果（50／張り付き30）／持続10（10）10（18）16／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／硬直終了まで被CH判定／8〜ロジャーのくらい判定出現／FRタイミング16〜17
	ロジャーラッシュ（空中）	20、20、50	3、3、5	全	−	16	備考参照	全体36	+87	1段目地上ヒット時よろけ効果（最大48）／1段目、2段目ダウン復帰不能時間（40）／3段目壁張り付き効果（50／張り付き30）／持続10（10）10（18）16／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／硬直終了まで被CH判定／8〜ロジャーのくらい判定出現
	ジャッグ ド ロジャー	20×5	3	全	F	38	85	全体39	+54	ヒットストップ6／FRタイミングは22〜23／最大5ヒット／22以降に攻撃をくらっても技は発動／※2
	空中ジャック ド ロジャー	20×5	3	全	−	29	85	全体37	+47	ヒットストップ6／最大5ヒット／13以降に攻撃をくらっても技は発動／※1／※2
覚醒	ループ ザ ループ	20×7、60	5、2×7	立／屈／空F	RF	5+暗転後1	備考参照	16	−24	1〜7打撃無敵／7段目地上ヒット時よろけ効果（最大75）／8段目ヒット時バウンド効果／8段目ダウン引き剥がし効果／2〜7段目ヒットストップ6／FRタイミング42〜45／最大8ヒット／持続は3（6）3（3）30（12）20／8段目のみガード段「立・空F」
	メンテナンス中の悲劇	24×18	1	立／屈／空F	−	4+暗転後0	48	全体44	−	1〜4無敵／5〜13空中判定／相手は持続の1まで時間停止／ヒット時浮かせ効果（30）／コマンド完成後必ず発生
	俺とキルマシーン	25×12	3	全	−	1+暗転後23	117	全体32	−	1〜14無敵／15〜21対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／コマンド完成後必ず発生／飛び道具貫通
	俺とキルマシーン（停滞）	25×6	3	全	−	1+暗転後13	129	全体24	−	1無敵／最大6ヒット／ヒット時ダウン効果（60）／コマンド完成後必ず発生／飛び道具貫通／ヒットストップ6
一撃	シュート ザ ムーン	全体力	−	全	−	7+暗転後6	12	91	−86	一撃必殺準備60／1〜7まで対打撃無敵

※1：動作中に着地するとその時点で硬直が解ける　※2：硬直終了まで被CH判定。硬直差はYOYOを相手に重ねて出したときのもの　※3：攻撃をくらうorガードすると同時に攻撃判定消失
※4：ガード時ガードバランスが増加しない



分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
無憑依										
必殺技	こんにちは三匹のムカデ	20	2	立／屈／空F	R	10	4	20	−12	1〜13無敵／ヒット時ダウン効果（60）／15でタイムの下一桁が1の場合は犬、2の場合は幽霊、0の場合は剣、そのほかは犬、幽霊、剣がランダムで憑依、霊魂が8個ある場合はラオウが憑依する／ヒット時霊魂＋1／ダウン引き剥がし効果

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
犬										
必殺技	犬出現時	−	−	−	−	−	−	全体30	−	31から行動可能
必殺技	犬攻撃（首伸ばし）	20	2	立／屈／空F［全］	−	16［16］	8	36［60］	−	1〜6、48〜50、54〜59低姿勢／首伸ばし、噛みつきからのみ派生可能／※1
必殺技	犬攻撃（突進）	20	2	立／屈／空F［全］	−	17［17］	12	17［着地後24］	−	1〜13、34〜動作終了、ヒットorガード時の着地後硬直中低姿勢／14〜33足元無敵／ヒットorガード時跳ね返る（全体61）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（20）／※1
必殺技	犬攻撃（サマーソルト）	20	3	全［全］	−	10［備考参照］	12	31［着地後24］	−	1〜4、44〜動作終了まで低姿勢／9〜43足元無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／派生時の発生：首伸ばし＆噛みつき後は10F、突進＆サマーソルト＆追加攻撃後は4F／ヒット時霊魂＋1［0］／※1
必殺技	犬攻撃（噛みつき）	45	3	立／屈／空F	−	36［36］	4	22［46］	−	ヒット時その場ダウン（20）／［ガード硬直24］／基底50%／［ケズリ値2倍］／首伸ばし、噛みつきからのみ派生可能／ヒット時霊魂＋3［0］、ガード時＋1［0］／※1
必殺技	犬攻撃（ジャンプ）	−	−	−	−	−	−	全体59［着地後24］	−	動作中無敵／2〜43［2〜着地16前］追加技に移行可能／※1
必殺技	追加攻撃	20	2	立／空［全］	−	13［13］	着地まで	40［着地後24］	−	着地1〜12、37〜動作終了、ヒットorガード時の着地後硬直中低姿勢／13〜36足元以外無敵／基底75%／ヒットorガード時跳ね返る／空中ヒット時叩きつけ効果（12）／※1

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
幽霊										
必殺技	そのまま帰ってこないで下さい（P、K、S、HS）	16	3	全	F	9	備考参照	全体39	−6	攻撃レベル2／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ13／FRタイミング10〜11／持続はP版2回バウンドするまで（地上78）、K版3回バウンドするまで（地上版49）、S版画面端に到達するまで、HS版は地面に到達するまで（地上版46）／P版は発生15、37で相手の位置をサーチ後真上から降ってくる、地上版の落下部分53で立ち状態の相手にヒット（相手ソル）／空中版は全体41／※2※3
必殺技	そのまま帰ってこないで下さい（D）	16×3	3	全	F	11	備考参照	全体47	備考参照	攻撃レベル2／動作終了まで被CH判定／ヒットストップ13／FRタイミング16〜17／持続はK、S、HS版と同じ／硬直差は幽霊3体（K、S、HS版）時−10、幽霊2体（S、HS版）時−11、幽霊1体（S版）時−12／空中版は全体49／※2※3
必殺技	バナナ	0	2	屈／空F	−	−	99	−	−	地上ヒット時ダウン効果（20）／ヒットストップ6／ケズリ無し／ダウン引き剥がし効果
必殺技	ゴルフボール	30	4	全	−	38	−	−	−	ケズリ無し
必殺技	鉢植え	25	2	全	−	1	43	−	−	ヒット時たたきつけ効果（18）／ヒットストップ6／ケズリ無し
必殺技	やっぱり寂しくなりました	−	−	−	−	−	−	全体28	−	18で幽霊を1体呼び戻す／幽霊の動作を強制的に終了させる／1〜20被CH判定

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
剣										
必殺技	痛そう、っていうか痛い	20	4	立／屈／空F	RF	12	16	13	−12	地上CH時よろけ効果（最大43）／ヒットorガード時硬直28／FRタイミングはヒット、ガード時の硬直の1〜3／ヒットorガード時の硬直中12〜追加技に移行可能／持続の最後で攻撃が当たると追加技に移行不能／ヒット時霊魂＋1
必殺技	追加攻撃	45	3	立／屈／空F	R	9	12	26	−24	ヒット時ダウン効果／動作終了まで被CH判定／ヒット時霊魂＋3
必殺技	落ちといてください	40	4	立／屈／空F	RF	10	9	29	−21	1〜11上半身無敵、12対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（26）／基底90%／FRタイミング13〜16／ヒット時霊魂＋2
必殺技	近づくと逝きます	30	5	全	RF	17	4	16	−1	ヒット時壁バウンド効果（地上28）／FRタイミング17〜20／ヒット時霊魂＋2
必殺技	はい、通ります	24×n	3	全	RF	12	着地まで	着地後23	−	ヒット時浮かせ効果（24）／攻撃判定は下方向から発生／ヒットorガード後は、剣が真下を向く度（1回転8F）に攻撃判定復活／ヒットストップ6／FRタイミングは着地後1〜2

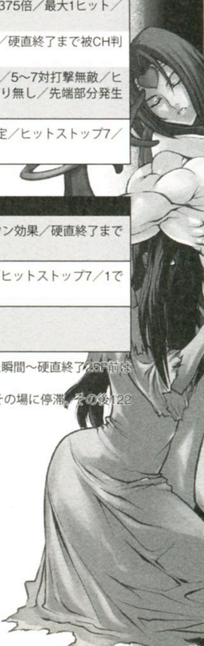
分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
ラオウ										
必殺技	ダークネスアンセム	35×2	5	立／屈／空F	−	25	18	8	+7	空中ヒット時ダウン効果／24〜35追加技に移行可能／追加入力移行後もダークネスアンセムは発生し続ける／ケズリ値4倍／最大2ヒット／23以降必ず発生
必殺技	ダークネスアンセム（空中）	35、35	4	立／屈／空F	−	25	18	26	+7	2〜35まで追加入力受付／36〜追加技に移行／23以降必ず発生／硬直差は最低空で出したもの（発生28、全体50）
必殺技	追加攻撃	50	4	立／屈／空F	−	15	34（2）20	全体38	±0	ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／ケズリ0.375倍／最大1ヒット／13以降ダークネスアンセムの攻撃判定消失
必殺技	ラストエドガイ	80	5	立／屈／空F	R	4	12	37	−30	1〜4無敵／5〜7対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（60）／硬直終了まで被CH判定／ケズリ無し／先端部分発生10
必殺技	ラストエドガイ（空中）	80	5	全	R	4	12	着地後3	−35	硬直差は最低空で出した場合のもの（発生7）／1〜4無敵／5〜7対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（60）／硬直終了まで被CH判定／ケズリ無し／先端部分発生10
覚醒	ベロウズマリス	40×10	5	立／屈／空F	−	5+暗転後10	27	全体37	+13	1〜5無敵／ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ7／ケズリ値2.5倍

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
FB	礼儀作法はここから	30	5	立／空F	R	16	5	11	+3	ヒット時たたき付け＋ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／1で憑依消失／ヒット時霊魂＋2
覚醒	産まれる!!	40×4	4	立／屈／空F	R	1+暗転後11	8	30	−15	1〜19無敵、20〜21対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／ヒットストップ7／1で憑依消失／1ヒットあたり霊魂＋1（最大4個）
一撃	こわいよー	全体力	−	30dot	−	4+暗転後1	35	10	−	一撃必殺準備76／5まで対打撃無敵

※1：フレームデータは犬のもの。カッコは派生時のもの。犬待機中は無敵。300F待機しているとスリープモードに移行、その状態から技を出した場合発生が30F遅くなる。犬攻撃がヒットorガードした瞬間〜硬直終了25F前は各種派生犬攻撃出せる。派生時硬直終了24F前は無敵。犬の向いている方向にノックバック。

※2：ヒットした幽霊は相手に憑依し、481経過後戻ってくる。ガードor相殺時101後幽霊出現その場に停滞、その後23経過後に戻ってくる。空振り時攻撃判定消失後P＆K版23、S＆HS版2で幽霊出現その場に停滞、その後122経過後に戻ってくる。停滞中の幽霊に触れても回収可能。攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失

※3：ヒット時幽霊1体に付き霊魂＋1、不幸モード。ヒットした幽霊は相手に憑依し481経過後戻ってくる。不幸モード中は1F、121F、241F、361F目にバナナor鉢植orゴルフボールがランダムで出現



無憑依

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1	立／屈／空F	必JR	5	2	6	+2	基底90%
	K	22	2	立／屈／空F	必R	9	6	8	−2	1〜4、9〜14、19〜22足元無敵／5〜8、15〜18下半身無敵／地上CH時ダウン効果
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	8	6	18	−10	−
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必R	13	9	10	−5	先端部分19でヒット／1段目がヒットorガードしない場合、地面に設置
	遠S（接地部分）	0	2	屈	−	34	3	−	−	ヒット時ダウン効果
	HS	20×3	4	立／空F	RF	22	3×6	12	−7	22〜39下半身無敵／ヒットストップ7／最大3ヒット／FRタイミング31〜33、37〜39
	➡+P	24	3	屈／空F	必JR	11	3	18	−7	1〜13ひざ上無敵／基底90%／地上CH時ダウン効果
	➡+HS	50	5	立／空F	R	21	19	14	−14	19〜39空中判定／44〜49低姿勢／50〜57足元以外無敵／ヒット時壁バウンド効果（20）／CH時受け身不能時間60
	ダスト	17	4	立／空F	必R	26	4	22	−9	10〜33対投げ無敵／18〜37下半身無敵／硬直終了まで被CH判定
	デッド	25	3	全	R	15	4	15	−5	1〜20無敵／21〜31対投げ無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	12	1	立／屈／空F	必JR	5	3	9	−2	1〜動作終了まで低姿勢／基底90%
	K	16	2	屈／空F	必R	7	6	7	−1	基底80%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	11	9	12	−7	1〜4、9〜10、20〜21、26〜31低姿勢／地上CH時よろけ効果（最大54）
	HS	60	5	立／屈／空F	必JR	15	5	14	±0	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／気絶値2倍
	足払い	30	3	屈／空F	必R	11	6	12	−4	10〜20低姿勢
ジャンプ	P	13	1	立／空	必JR	6	6	9	−	−
	K	22	2	立／空	必R	10	11	18	−	−
	S	32	3	立／空	JR	9	3	15	−	−
	HS	28	3	立／空	R	12	2（1）2	12	−	最大1ヒット
	D	44	3	立／空	必R	9	6	18	−	ノーマルヒット時横ふっ飛び効果（地上28）／CH時壁バウンド効果（地上60）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	−	36dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

幽霊

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	20	3	立／屈／空F	必JR	6	2	12	±0	※1 ※2
	遠S	20	3	立／屈／空F	必JR	9	7	7	±0	基底90%／地上CH時よろけ効果（最大39）／※1 ※2
	遠S（2、3発目）	20	3	立／屈／空F	必JR	10	7	9、11	−2	基底90%／地上CH時よろけ効果（最大35）／硬直差は2発目のもの／※1 ※2
	➡+S	28	4	立／屈／空F	必JR	14	6	20	−9	再度➡+Sを入力した場合硬直が2ずつ追加される／※1 ※2※4
	HS	25	3	立／屈／空F	必JR	14	5	13	−4	※1 ※2
	HS（2、3発目）	25	3	立／屈／空F	必JR	15	5	15、17	−6	硬直差は2発目のもの／※1 ※2
	➡+HS	30×3	4	立／空F	R	16	5(3)5(10)5	8	+4	背後に居る幽霊の数だけ攻撃（全体硬直は変わらない）／※1
しゃがみ	S	18	2	屈／空F	必R	5	6	6	±0	※1 ※2
	S（2、3発目）	18	2	屈／空F	必R	6	6	8、10	−2	硬直差は2発目のもの／※1 ※2
	HS	25	3	全	−	14	9	14	+2	ヒット時浮かせ効果（24）／ガード時攻撃Lv2／※1 ※2 ※3
	HS（2、3発目）	25	3	全	−	14	9	16	±0	ヒット時浮かせ効果（24）／ガード時攻撃Lv2／硬直差は2発目のもの／※1 ※2 ※3
ジャンプ	S	25	3	全	必R	10	5	21	−	※1 ※2
	S（2、3発目）	25	3	全	必R	11	5	21	−	※1 ※2
	HS	25	3	全	−	19	9	17	−	ヒット時浮かせ効果（22）／ガード時攻撃Lv2／※1 ※2 ※3
	HS（2、3発目）	25	3	全	−	15	9	17	−	ヒット時浮かせ効果（22）／ガード時攻撃Lv2／※1 ※2 ※3
	⬇+S	18	2	全	必R	7	6	8	−	ガード時攻撃レベル1

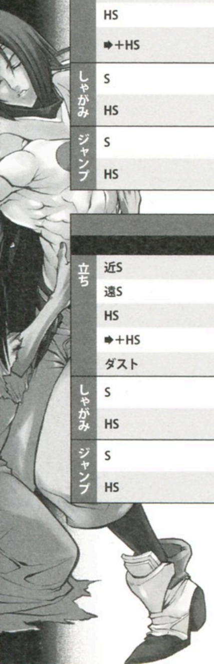
※1：幽霊が本体からすべて離れた状態で入力すると、幽霊が居るときの動作全体分が硬直となる（攻撃判定無し）　※2：1段目の攻撃発生後2〜動作終了まで2段目移行可能。2段目の攻撃発生後1〜動作終了まで3段目移行可能
※3：地上ヒット時ダウン効果。攻撃後幽霊は消失。攻撃判定が消えてから104後に出現してその場に停滞。さらに122経過後に戻ってくる（停滞中の幽霊に触れても回収可能）※4：攻撃持続中は別の技でもキャンセル可能

剣

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	36	3	全	必JR	5	4	14	−4	強制立たせ効果
	遠S	30	4	全	必JR	8	2	19	−4	−
	HS	35×2	5	全	必R	9	2（10）3	16	±0	−
	➡+HS	29、15	4、2	備考参照	必R	13	24、6	2	+4	相手しゃがみ時22でヒット（相手ソル）／ガード段は13〜28「立・空」、29〜36「全」、37〜「屈・空」／最大2ヒット／ダウン復帰不能時間18
しゃがみ	S	22	3	屈／空	必R	9	3	15	−4	地上で出した場合よりも剣が高い位置にある場合しゃがみガード可能
	HS	30×2	5	全	必JR	7	14、8	9	+2	硬直終了まで被CH判定／2段目が当たらなかった場合、硬直差−12
ジャンプ	S	26	3	立／空	必JR	7	3	18	−	基底85%
	HS	32	3	立／空	必RF	9	9	15	−	基底90%／FRタイミング9〜11

ラオウ

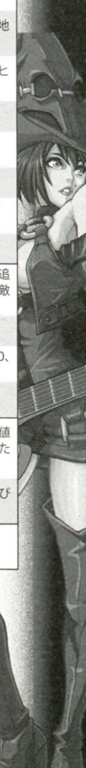
	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	近S	40	4	立／屈／空F	必R	10	11	0	+6	−
	遠S	36	4	立／屈／空F	必JR	9	6	16	−5	−
	HS	48	5	屈／空F	必R	13	9	13	−3	地上ヒット時ダウン効果
	➡+HS	76	5	立／屈／空F	必R	17	6	24	−11	ヒット時スライドダウン効果（65／スライド50）／先端の発生は20
	ダスト	30	4	立／空F	必R	24	5	8	+4	−
しゃがみ	S	36	3	屈／空F	必R	7	3	11	±0	−
	HS	68	5	屈／空F	必R	19	8	12	−1	ヒット時浮かせ効果（28）
ジャンプ	S	35	3	立／空	JR	7	3	15	−	ダウン復帰不能時間16
	HS	45	4	立／空	R	16	6	13	−	ヒット時バウンド効果（36）



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	4	4	6	±0	−
	K	20	2	立／屈／空F	必JR	7	7	12	−7	−
	近距離S	34	3	立／屈／空F	必JR	6	5	9	±0	−
	遠距離S	32	4	全	−	19	11	1	+5	ヒット時浮かせ効果（30）／CH時ダウン効果／ヒットストップ0／全体34／強制基底60%／飛び道具判定
	HS	37	5	立／屈／空F	必JR	13	4	18	−3	11〜18足元無敵
	➡+P	28	3	立／屈／空F	必R	9	3	21	−10	1〜4上半身無敵／5〜11ひざ上無敵／地上ヒット時ダウン効果／強制基底90%
	➡+HS	20、52	4、5	立／屈／空F	R	7	1、(7) 8	17	−6	1段目CH時よろけ効果（最大43）／2段目地上ヒット時浮かせ効果（28）／20〜立ちKで連打キャンセル可能
	ダスト	15	3	立／空F	R	29	12	7	−5	−
	デッド	25	3	全	R	11	3	25	−14	1〜13無敵／14〜33投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	基底80%
	K	15	1	屈／空F	必R	5	2	8	±0	5〜8低姿勢／基底75%
	S	28	3	屈／空F	必R	9	2	17	−5	−
	HS	35	5	立／屈／空F	必R	11	2	11	+6	11〜15低姿勢
	足払い	26	3	屈	必R	11	3	18	−7	−
ジャンプ	P	18	1	立／空	必R	5	5	12	−	−
	K	13	2	立／空	必R	5	12	27	−	基底90%
	S	23	3	立／空	必JR	8	6	23	−	−
	HS	32	3	立／空	必R	12	6	61	−	空中ヒット時横ふっ飛び効果（21）
	D	40	3	立／空	必JR	16	5	20	−	ヒット時浮かせ効果（18）／着地後硬直8／基底80%
投げ	通常投げ	60	−	45dot	F	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底40%／FRタイミング55〜56（ダメージを与えてから17〜18）
	空中投げ	60	−	80dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

必殺技	大木をさする手（S）	40	5	屈／空F	R	20	2	17	±0	基底80%／3〜19低姿勢／6〜15対投げ無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大38）／ダウン復帰不能時間28／CH時浮かせ効果（40）／動作中しゃがみ状態
	大木をさする手（HS）	40	5	屈／空F	JRF	28	2	16	+1	基底90%／5〜27低姿勢／11〜23対投げ無敵／地上ヒット時浮かせ効果（28）／ダウン復帰不能時間28／FRタイミング13〜15、26〜28（2回目のFRタイミングは攻撃判定が発生した直後）／動作中しゃがみ状態
	抗鬱音階	12×1〜5	1、2×0〜4	全	F	19	−	全体50	−11	2〜5段目ヒットストップ6／FRタイミング22〜23／※1
	空中抗鬱音階	12×1〜5	1、2×0〜4	全	F	13	−	着地後6	−	2〜5段目ヒットストップ6／FRタイミング16〜21／1〜33その場に停滞／地上から最低空で出した場合発生16、全体44／※1
	狂言実行（P）	30	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後16	+1	ダウン復帰不能時間30／着地後硬直中しゃがみ状態／ヒットorガード時跳ね返りモーションに移行／跳ね返りモーション9〜空中ダッシュ＆必殺技でキャンセル可、着地後硬直0／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（K）	35	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後12	+1	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時たたき付け効果（30）／CH時スライドダウン効果（64／スライド39）／着地後硬直中しゃがみ状態／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（S）	40	3	立／空F	R	13	着地まで	着地後14	−1	基底80%／ヒット時浮かせ効果（28）／着地後硬直中しゃがみ状態／硬直差は地上から最速で出したとき（発生18）のもの／※2
	狂言実行（HS）	25×3	3	全	RF	10	32	着地後10	−	ヒット時浮かせ効果（32）／ヒットストップ6／FRタイミング42〜45／最大3ヒット／10〜相手をすり抜ける／※2
	ケミカル愛情（横）	45	5	全	F	11	11	12+着地8	+3	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（20）／着地まで被CH判定／※3
	空中ケミカル愛情（横）	45	5	全	F	11	11	着地後8	−	ヒット時浮かせ効果（20）／全体42／着地まで被CH判定／※3
	ケミカル愛情（縦）	45	3	全	F	11	11	11+着地13	−8	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（30）／1〜21被CH判定／※3
	空中ケミカル愛情（縦）	45	3	全	F	11	11	着地後13	−	ヒット時浮かせ効果（30）／全体40／1〜21被CH判定／※3
	敬意	2	1	全	R	174	3	32	−25	18から移動、ガード以外の行動でキャンセル可
FB	狂言実行	20×5	4	全	R	9	17	23	−	強制基底80%／ヒット時浮かせ効果（60）／ヒットストップ7／タメ中6〜60追加技に移行可能／移動制限解除／停止へ派生しなかった場合6〜9F対打撃無敵／ジャンプ中1度だけ使用可能／※2
	停止	−	−	−	−	−	−	全体1	−	移動制限解除／攻撃発生前に停止した場合は再度FB版狂言実行を使用できる
	抗鬱音階	12×6〜14	1、2×6〜14	全	F	15	−	−	+10	全体42／2〜14段目ヒットストップ6／音符射出後、30、31、39、40、49、50、59、60で1ヒットずつ増加／FRタイミング18〜19
	空中抗鬱音階	12×6〜14	1、2×6〜14	全	F	13	−	着地後6	+9	地上から最低空で出した場合発生16、全体36／FRタイミング16〜21
覚醒	限界フォルテッシモ	50×3	4	全	−	7+暗転後0	9	着地まで	+27	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／着地まで被CH判定／気絶値無し／暗転後持続の3まで相手は行動不能／硬直差は最低空（発生10）で当てたときのもの
	窓際desperate	46×3	3	全	−	7+暗転後2	20	10	+1	1〜13対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6／気絶値無し／飛び道具貫通
一撃	臨書遺言	全体力	−	全	−	7+暗転後8	3	32	−25	一撃必殺準備76／4〜17対打撃無敵

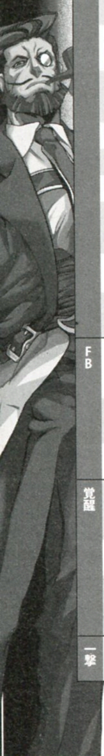
※1：音符射出後、30で2ヒット。以降10ごとに1ヒット増加（最大5ヒット）。音符はレバー上下で操作可能　※2：ボタン押しっぱなしで発生を最大61遅らせられる。タメ時ボタンを離してから4で発生（HS版のみ3で発生）
※3：FRタイミング16〜17。9以降必ず発生。飛び道具を貫通する



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	16	1	立／屈／空F	連JR	5	4	4	+2[+7]	立ちヒット時のけぞり14／ダウン復帰不能時間(15、CH時16)
	K	22	2	立／屈／空F	必JR	6	3	8	+1[+7]	立ちヒット時のけぞり17／ダウン復帰不能時間(17、CH時20)
	近距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	7	4	10	±0[+7]	立ちヒット時のけぞり20／ダウン復帰不能時間(17、CH時22)
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	13	2	8	+4[+7]	立ちヒット時のけぞり16
	HS	45	5	立／屈／空F	必JR	13	5	18	−4	空中ヒット時スライドダウン効果(30／スライド30)
	➡+P	45	5	立／屈／空F	RF	18	6	14	−1	1〜6上半身無敵、7〜23ひざ上無敵／ヒット時壁バウンド効果(26)／基底90%／FRタイミング18〜20
	➡+K	22	3	立／空	R	21	5	1+着地3	+5	基底90%／8〜21下半身無敵／8〜24空中判定
	➡+HS	40	5	立／屈／空F	必JRF	21	6	13	±0[+6]	立ちヒット時のけぞり24／空中ヒット時バウンド効果(36、CH時62)／地上CH時よろけ効果(最大47)／FRタイミング17〜18／しゃがんでいる相手には22でヒット(相手ソル)
	ダスト	22	3	立／空F	R	24	3	20	−9	−
	デッド	25	3	全	R	18	6	17	−9	1〜23無敵／24〜36対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	14	1	立／屈／空F	連R	4	2	5	+3[+7]	立ちヒット時のけぞり13／ダウン復帰不能時間(16、CH時18)
	K	18	2	屈	R	6	2	11	−1[+6]	3〜4、12〜15足元無敵／基底90%／立ちヒット時のけぞり18／11〜14ガトリング可能
	S	32	3	立／屈／空F	必JR	8	6	15	−7	5〜9上半身無敵／CH時ダウン復帰不能時間48／11〜21ガトリング可能
	HS	42	5	屈	R	13	2	22	−5	5〜14足元無敵／強制基底80%／地上ヒット時よろけ効果(最大49)／空中ヒット時浮かせ+引き寄せ効果(40)／ヒットストップ0／気絶値0.25倍
	足払い	34	5	屈	R	7	15	12	−8	地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間(26、CH時76)
ジャンプ	P	10	1	立／空	連R	5	3	7	−	ダウン復帰不能時間(14、CH時16)
	K	22	3	立／空	必JR	6	5	6	−	ダウン復帰不能時間(19、CH時24)
	S	16×4	3	立／空	必JR	3	2(2)2(4)2(2)2	6	−	ヒット時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間(19、CH時22)／ヒットストップ6／13〜ジャンプキャンセル可能／攻撃判定は(後方→前方)×2で発生する(前方の発生最速7)
	HS	36	3	立／空	必R	14	5	7	−	CH時バウンド効果(60)／ダウン復帰不能時間23／基底80%
	D	40	3	立／空	必JR	7	5	19	−	空中ヒット時たたき付け効果(20)／地上CH時よろけ効果(最大39)／着地後硬直5
	⬇+K	22	3	立／空	R	13	3	16	−	地上ヒット時浮かせ効果(33、CH時40)／ダウン復帰不能時間(33、CH時44)
投げ	通常投げ	52	−	投げ	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	投げ	−	−	−	−	−	ヒット時たたき付け+ダウン効果／強制基底50%

※：硬直差の[ ]は先端部分の場合

必殺技	フェイント	−	−	−	−	−	−	全体27	−	8〜足元無敵&空中判定／着地後硬直3／10でKを押していれば発動
	ダストフェイント	−	−	−	−	−	−	全体34	−	20でDを押していれば発動／32をしゃがみKor足払いでキャンセル可能
	D(ダンディー)ステップ(P)	−	−	−	F	−	−	全体30	−	1〜3対打撃無敵／FRタイミング9〜12／16〜動作終了まで追加技へ移行可能
	D(ダンディー)ステップ(K)	−	−	−	F	−	−	全体38	−	1〜6対打撃無敵／FRタイミング15〜18／20〜動作終了まで追加技へ移行可能
	D(ダンディー)ステップ(S)	−	−	−	−	−	−	全体30	−	6〜13ひざ上無敵、14〜17上半身無敵／10〜16相手をすり抜ける／22〜動作終了まで追加技に移行可能／動作中被CH判定
	D(ダンディー)ステップ(HS)	−	−	−	−	−	−	全体40	−	15〜22ひざ上無敵、23〜27上半身無敵／19〜26相手をすり抜ける／32〜動作終了まで追加技に移行可能／動作中被CH判定
	パイルバンカー	80	5	立／屈／空F	R	3	3	33	−17	ヒット時スライドダウン効果(50／スライド26)／CH時壁張り付き効果(112／張り付き37)／強制基底80%／気絶値無し
	クロスワイズヒール	23、27	3	立／屈／空F	R	6	4(9)7	16+着地5	−14	3〜18足元以外無敵／19〜25まで上半身無敵／19〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(1段目32、2段目42)／着地まで被CH判定／1段目のみヒットストップ6／2段目強制基底85%
	アンダープレッシャー	36	3	立／屈／空F	R	5	2	15	−3	地上CH時よろけ効果(最大39)／ダウン復帰不能時間24／8〜動作終了まで追加技に移行可能
	イッツ レイト(Dステップ派生)	52	5	立／空F	R	18	6	9	+4	5〜17対投げ無敵／立ちヒット時のけぞり時間22(ヒット硬直差+8)／CH時スライドダウン効果(72／スライド32)／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果
	イッツ レイト(アンダープレッシャー派生)	52	5	立／空F	R	14	6	12	+1	1〜13対投げ無敵／CH時バウンド効果(90)／空中ヒット時たたき付け+ダウン効果
	マッパハンチ(P)	40	5	立／屈／空F	R	11	3	17	−1	ダウン復帰不能時間25
	マッパハンチ(K)	40	5	立／屈／空F	R	14	6	16	−3	ダウン復帰不能時間27
	マッパフェイント	−	−	−	−	−	−	備考参照	−	P全体23、K全体27／硬直終了まで被CH判定
	血を吸う宇宙	55	−	92dot	F	7	2	−	−	強制基底60%／ヒット時よろけ効果(最大13)／空振り時全体40／与えたダメージの4分3の体力回復／FRタイミング26〜27(ダメージ発生2F後)／硬直中被CH判定
	アンダートゥ	60	3	立／屈／空F	RF	28	3	13	−2	ヒット時バウンド効果(36、CH時62)／基底50%／5〜28相手の攻撃を1度だけ半分のダメージで耐えられる／FRタイミング24〜27
	フットルースジャーニー	26×3	4	全	R	5	2(2)×6	着地後11	−	ヒット時浮かせ効果(24)／ヒットストップ7／攻撃判定は(前→後ろ)×3の順に発生
FB	ビッグバンアッパー	80	5	立／屈／空F	R	10	6	35	−22	1上半身無敵、2〜3ひざ上無敵、4〜13足元以外無敵／ヒット時高く浮かせる(62)／1〜42被CH判定／上方向の攻撃判定は12で発生／気絶値無し／キャンセルして出せない
	パイルバンカー	90	5	立／屈／空F	R	3	3	31	−3	ヒット時壁張り付き+ダウン効果(張り付き27、CH時張り付き45)／地上ガード時ガード硬直30／気絶値無し
	D(ダンディー)ステップ	−	−	−	−	−	−	全体30	−	1〜12打撃無敵、13〜17低姿勢／10〜動作終了まで追加技に移行可能
覚醒	デッド オン タイム	140	5	全	RF	7+暗転後1	10	31+着地21	−43	7〜9対打撃無敵／ヒット時壁張り付き効果(50／張り付き32、CH時112／張り付き60)／着地まで被CH判定／基底75%／気絶値無し／暗転後、持続1まで相手は時間停止／FRタイミング15〜17
	永遠の翼	88	5	立／屈／空F	R	5+暗転後2	18	36+着地7	−42	1〜24対打撃無敵／ヒット時浮かせ+ダウン効果／着地まで被CH判定
	直下型ダンディー	100[160]	5[5]	立／屈／空F[全]	R[−]	7+暗転後2	着地まで[6]	着地後20	−	1〜10対打撃無敵／頭部ヒットストップ7／頭部地上ヒット時よろけ効果(最大46)／空中ヒット時CH時壁バウンド効果(100)／[ ]は噴射部分のデータ。噴射部分は飛び道具扱い
一撃	オール デッド	全体力	−	全	−	10+暗転後10	10	25	−16	一撃準備80／10〜17対打撃無敵



Dizzy

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	12	−4	－
	K	16	3	立／屈／空F	必JR	7	4	14	−4	－
	近距離S	24	3	立／屈／空F	必JR	5	2	11	+1	気絶値2倍
	遠距離S	20×5	3	立／屈／空F	必R	8	2、2、2、2、6	12	−4	ヒットストップ6／4段目地上ヒット時よろけ効果（最大35）
	HS	40	4	立／屈／空F	必R	12	6	15	−4	－
	→+P	26	3	立／屈／空F	必R	11	4	19	−9	1～14上半身無敵／基底90%／ヒット時壁バウンド効果（地上28、地上CH&空中CH40）
	→+HS	38×2	5	立／屈／空F	必RF、必JRF	18	9、3	21	−5	2段目地上ヒット時浮かせ効果（28）／FRタイミング18～20、27～29（1、2段目の発生した瞬間）／地上CH時よろけ効果（1、2段とも最大47）
	ダスト	20	4	立／空	R	29	14	15	−12	気絶値1.5倍
	デッド	25	3	全	R	11	2	23	−11	1～12無敵／21～35上半身無敵／13～32投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	6	3	9	−2	基底70%
	K	18	2	屈／空F	必R	6	4	9	−1	基底80%
	S	28	3	立／屈／空F	必JR	7	3	22	−11	－
	HS	40	5	立／屈／空F	必RF	8	4	38	−23	地上ヒット時ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／気絶値1.5倍／FRタイミング8～10
	足払い	38	5	屈／空F	必JR	12	3	33	−15	9～26、36～39低姿勢／27～35足元以外無敵
ジャンプ	P	12	1	立／空	連必JR	6	2	10	－	基底90%
	K	16	2	立／空	必JR	4	12	12	－	－
	S	28	3	立／空	必JR	9	4	16	－	－
	HS	42	5	立／空	必R	11	4	28	－	－
	D	30、40	4	立／空	必R	10	9、3	15	－	着地後硬直5／1段目ヒット時浮かせ効果（10F～12Fは地上28、13～18Fは22）／2段目ヒット時浮かせ効果（26）
	↓+S	30	3	立／空	必R	7	9	8	－	基底90%／1～23投げ無敵／攻撃判定は後方から発生／下方向は10F、前方向13Fで発生
投げ	通常投げ	50	－	49dot	－	－	－	－	－	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	－	88dot	－	－	－	－	－	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

必殺技	はじめはただの明かりだったんです（K）	20×3	1	全	F	32	62	全体51	+11	ヒットストップ5／28以降に攻撃をくらっても技は発動／FRタイミング27～29／※1
	はじめはただの明かりだったんです（S）	20×3	1	全	F	32	49	全体54	+8	ヒットストップ5／28以降必ず発生／FRタイミング27～29／※1
	魚を捕る時に使ってたんです（HS）	55	3	全	F	14	8	42	−23	ヒット時浮かせ効果（40、CH時160）／FRタイミング31～32
	魚を捕る時に使ってたんです（D）	55	3	全	F	14	8	53	−34	ヒット時浮かせ効果（40、CH時160）／FRタイミング31～32
	木の実をとる時に使ってたんです	25、55	3、2	全	－	22	18（15）	全体37	－	1段目浮かせ効果（30）／2段目最速発生55／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／ボタン押しっぱなしでディレイ可能（最大102）／ボタンを放してから18後発生／※1
	よく話し相手になってくれます（P）	21×2	1	全	－	60[25]	3（32）3	全体36	－	2段目の発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／2段目の持続終了後13で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加版に移行）／追加版の縦方向への移動は通常版で変化、それ以外の性能は通常版と同じ／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（K）	20×3	1	全	－	60[27]	15	全体36	－	発生は距離によって変化／発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／持続終了後1で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版の縦方向への移動は通常版で変化、それ以外の性能は通常版と同じ／最大3ヒット／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（S）	38	2	全	－	77［44］	35	全体41	－	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／飛び道具を貫通する／持続終了後20で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版はディズィーの前方に移動してから攻撃（最大38F間移動）、38で目標地点に到達しなかった場合はその場で攻撃、それ以外の性能は通常版と同じ／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き27）／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（HS）	38	2	全	－	77［44］	35	全体36	－	攻撃判定は発生した瞬間に画面端まで到達／飛び道具を貫通する／持続終了後20で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／追加版はディズィーの前方に移動してから攻撃（最大38F間移動）、38で目標地点に到達しなかった場合はその場で攻撃、それ以外の性能は通常版と同じ／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き27）／※1 ※2
	よく話し相手になってくれます（D）	60	5	全	－	72～77［44］	3	全体36	－	ヒット時よろけ効果（最大45）／ガード硬直19／発生は距離によって変化／発生直前まで横方向のみ相手をホーミング／持続終了後25で話し相手のくらい判定が消滅（追加入力をした場合は追加技に移行）／※2
	独りにしてください	－	－	－	－	－	176	全体22	－	1～15まで被CH判定／9で泡出現／泡割りの持続終了後33F間or自然消滅後17F間『独りにしてください』は出せない／160～176までその場に停滞／177で自動的に泡破裂に移行／破裂移行前にディズィーが攻撃をくらうと消滅
	独りにしてください（泡破裂）	45	4	全	－	13	4	－	－	ヒット時浮かせ効果（36）／※1
FB	独りにしてください	－	－	－	－	－	199	全体25	－	1～21まで被CH判定／9で泡出現／泡割りの持続終了後31F間or自然消滅後17F間『独りにしてください』は出せない／相手の攻撃で泡を消すことはできない／破裂移行前にディズィーが攻撃をくらうと消滅
	独りにしてください（泡破裂）	45	4	全	－	13	6	－	－	ヒット時浮かせ効果（36）／※1
	木の実をとる時に使ってたんです	30×3	3	全	F	31	－	全体47	－	発生直前まで相手をサーチ／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／1～20被CH判定／FRタイミング15～16
覚醒	インペリアルレイ	40×n	3	全	F	7＋暗転後0	6（4）×n	全体41	－	5～7対打撃無敵／ヒット時浮かせ＋ダウン効果／持続の9まで相手は時間停止／ヒットストップ0／気絶値0.5倍／ケズり値1.5倍／FRタイミング画面暗転中で、発生の9～10F前／飛び道具を貫通する
	ネクロ怒った場合	0、40×6	1、3×6	ガード不能	－	9＋暗転後4	20	14	－	1～9無敵／10～14対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／投げ判定
	ガンマレイ	13×5、12×32	5	全	F	16＋暗転後7	6（24）6（51）46	－	−31	細いレーザーはヒットストップ7／ヒット時ダウン効果／動作終了時空中判定後ダウン状態／気絶値無し／基底200%／109で2度目の暗転、2度目の暗転後相手は持続の3まで時間停止／FRタイミング53～58（2段目のビームが発射された瞬間）
一撃	力が…抑えきれない…	全体力	5	全	－	103＋暗転後3	10	85	−76	30でタメ成立／動作中被CH判定

※1：ガード時ガードバランスは上昇しない　※2：硬直終了まで被CH判定。34以降必ず発生。くらい判定消失後106F間よく話し相手になってくれますは出せない。攻撃で消された場合は、消された瞬間からくらい判定消失。追加の入力受け付けはディズィーの硬直中のみ。発生の［ ］は追加時のもの



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	6	3	7	±0	―
	K	18	3	立／屈／空F	必JR	7	4	12	−2	―
	近距離S	24	3	立／屈／空F	必JR	5	3	18	−7	―
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必R	11	6	13	−5	空中ヒット時ダウン復帰不能時間15
	HS	36	5	立／屈／空F	必R	10	4	18	−3	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中ヒット時吹き飛ばし効果（18）
	➡+P	24	3	立／空F	必R	17	3	26	−15	1〜5上半身無敵／6〜19ひざ上無敵／基底85%／ヒット時強制しゃがみくらい
	➡+K	28	3	立／屈／空F	必R	15	6	23	−15	空中ヒット時ダウン復帰不能時間17
	➡+HS	55	5	立／屈／空F	RF	15	6	28	−15	地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間32／CH時高い浮き＋ダウン効果／FRタイミング17〜21
	⬊+HS	15×4	3	立／屈／空F	必R	14	2、2、(2)2、2	17	−5	ヒット時よろけ効果（最大31）／2段目まで必殺技でキャンセル可能
	ダスト	15	3	立／空F	F	31	6	18	+3	1〜24被CH判定／25以降必ず発生／空中CH時ダウン効果／FRタイミング17〜18
	デッド	25	3	全	R	13	3	18	−7	1〜18無敵、19〜30までひざ上無敵、対投げ無敵／31〜33まで上半身無敵／壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	12	−6	基底90%
	K	12	1	屈	必R	6	4	11	−5	基底70%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	10	6	16	−8	―
	HS	38	5	立／屈／空F	必RF	16	3	20	−4	6〜12対打撃無敵／FRタイミング14〜15
	足払い	38	4	屈／空F	必R	14	3	30	−16	―
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	5	6	12	―	―
	K	18	3	立／空	必R	6	5	12	―	―
	S	28	3	立／空	必JR	8	3	16	―	―
	HS	34	3	立／空	必R	13	5	15	―	―
	D	44	3	立／空	必R	10	6	20	―	先端の発生は13／地上ヒット時ダウン効果／CH時浮かせ＋ダウン効果／着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	―	45dot	―	―	―	―	―	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	―	88dot	―	―	―	―	―	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／わら人形を1個ストック

必殺技	ファントムソウル(P)	5	2	全	―	30	120	全体58	−5	ヒット後12で相手をマーキング／再度ファントムソウルを撃つor攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／再度ファントムソウルを撃ってから16経過or攻撃をくらうと同時にマーキング消失／マーキング継続時間591
	ファントムソウル(K)	5	2	全	―	31	150	全体47	―	ヒット後12で相手をマーキング／再度ファントムソウルを撃つor攻撃をくらうと同時に攻撃判定／再度ファントムソウルを撃ってから16経過or攻撃をくらうと同時にマーキング消失／マーキング継続時間1011
	カラス突進攻撃(上段)	20	3	全	―	35	24	16	―	ヒット時壁バウンド効果（地上28）／相手にヒットorガードされた時点で動作終了／1以降必ず発生／※2
	カラス突進攻撃(中段)	20	3	全	―	35	32	16	―	ヒット時壁バウンド効果（地上28）相手にヒットorガードされた時点で動作終了／カラス本体のヒットストップ1／1以降必ず発生／※2
	カラス羽攻撃	5×3	1	全	―	26	51	全体42	―	1以降必ず発生／※2
	カラス変身攻撃	30	5	立／空	―	(1〜47)＋29	8	14	―	ヒット時ダウン効果／基底75%／1以降必ず発生／カラスは最大47F前進、47F移動するor相手と縦軸がそろったら29で攻撃発生／※2
	バッドランズ	26×2	4	全	R	17	3(6)2	13＋着地15	−13	9〜29空中判定／1段目ヒット時浮かせ効果（48）／2段目ヒット時引き寄せ＋浮かせ効果（52）／着地まで被CH判定／1段目ヒットストップ6
	空中バッドランズ	24×2	4	全	R	12	3(6)2	着地後12	−7	1段目ヒット時浮かせ効果（58）／2段目ヒット時引き寄せ＋浮かせ効果（52）／着地まで被CH判定／硬直差は最低空で出したときのもの（発生16、全体44）／2段目ヒットストップ6
	エグゼビースト(S)	36	3	全	F	22〜81＋6	20	全体42	+12	ヒット時吹き飛ばし効果（16、CH時26）／エグゼビーストの進行方向にノックバック／コマンド入力後22までにボタンを離すor23以降ボタン押しっぱなしで待機、23以降にボタンを離すor82で発生モーションに移行（移行後6で攻撃発生）／発生モーションまでに攻撃をくらうと消滅／30まで被CH判定／硬直差は最速部分（22+6）を当てた場合のもの／FRタイミング11〜13
	エグゼビースト(HS)	30	5	全	F	23〜82＋6	16	全体40	+13	ヒット時吹き飛ばし効果（18、CH時32）／エグゼビーストの進行方向にノックバック／コマンド入力後23までにボタンを離すor24以降ボタン押しっぱなしで待機、24以降にボタンを離すor83で発生モーションに移行（移行後6で攻撃発生）／発生モーションまでに攻撃をくらうと消滅／24まで被CH判定／硬直差は最速部分（23+6）を当てた場合のもの／FRタイミング2〜9
	ウォレント	10	3	立／屈／空F	RF	24	15	19	−20	当て身可能時間2〜19／当て身の全体52／当て身成功後1〜32対打撃無敵／ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果、毒効果／FRタイミング当て身成功後33〜35／当て身成功後相手は一定時間行動不能になる／行動不能時間：攻撃レベル1or2は12、3は13、4は14、5は15
	HITOMI	30	3	立／屈／空F	F	備考参照	4	全体27	―	1〜2対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（38）／硬直終了まで被CH判定／基底90%／相手と縦軸がそろったら17で攻撃発生、16以降必ず発生／設置中攻撃をくらうとHITOMI消失／26で設置／ガード時攻撃レベル1／ダウン引き剥がし／FRタイミング16〜18／※1
	HITOMI(強化版)	10	3	立／屈／空F	F	備考参照	3	全体24	―	1〜2対打撃無敵／ヒット時浮かせ＋ダウン効果、毒効果／硬直終了まで被CH判定／基底90%／相手と縦軸がそろってから13で攻撃発生／1でタメ消費／21で設置／設置後攻撃を受けても消えない／FRタイミング16〜18※1
	ゼイネスト	10	1	全	―	11	601	全体31	+2	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間48、硬直差＋30）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなる／※1
	空中ゼイネスト	10	1	全	―	10	601	全体28	―	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間48、硬直差＋33）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなる／硬直中に着地するとその時点で動作終了／※1
	ゼイネスト(強化版)	10	4	全	―	13	421	全体31	+12	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間最大128、硬直差＋最大110）／捕縛中相手は空中判定、後半6は浮き上がる／捕縛中に攻撃を当てても捕縛は解除されない（ヒットストップ中も時間は経過する）／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなり2F後9F動けなくなる／ストックを1で消費
	ゼイネスト(空中)(強化版)	10	4	全	―	10	421	全体28	―	ヒット時相手を捕縛（捕縛時間最大128、硬直差＋最大113）／捕縛中相手は空中判定、後半6Fは浮き上がる／捕縛中に攻撃を当てても捕縛は解除されない（ヒットストップ中も時間は経過する）／相手がゼイネストに攻撃を当てた場合、攻撃判定が1F無くなり2F後9F動けなくなる／硬直中に着地するとその時点で動作終了／ストックを1で消費
	ルフトウォレント	―	―	―	―	―	―	全体42	―	13で移動／1〜12被CH判定
FB	グレイブディガー	58	4	全	R	14	6	16＋着地3	−8	3〜11無敵／3〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果（55）／着地まで被CH判定
	空中グレイブディガー	58	5	全	R	12	6	着地後3	−9	1〜9無敵／ヒット時壁バウンド効果（55）／着地まで被CH判定／硬直差は最低空で出したときのもの（発生16、全体36）
	ファントムソウル	5	2	―	―	80	180	全体35	―	飛び道具貫通／画面外に消えても相手をサーチする／攻撃を食らった瞬間に攻撃判定消失／23まで被CH判定
覚醒	ナイトメアサーキュラー(HS)	60	5	全	―	8＋暗転後5	16	9	+9	1〜8無敵／ヒット時毒効果／地上ヒット時ダウン効果／飛び道具貫通
	ナイトメアサーキュラー(S)	60	5	全	―	暗転後226	16	全体21	―	1〜9無敵／ヒット時毒効果／地上ヒット時ダウン効果／飛び道具貫通
	マスターオブパペット	30×2	1、5	立／屈／空F	RF	7＋暗転後4	6(12)2	41	−24	7〜12対打撃無敵／1段目地上ヒット時よろけ効果（最大85）／1段目空中ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／2段目ヒット時ダウン効果／強制基底90%／FRタイミング17〜21／ヒット時はわら人形をストックできる（1段目2個、2段目1個）／最大ストック数4
一撃	セヴンスサイン	全体力	―	立／屈／空F	―	28＋暗転後4	3	60	−44	一撃必殺準備60

※1：最大2個まで設置可能。3個目を設置すると同時に最初に設置したものが消失　※2：データはカラスのもの。動作終了後61で次のカラス攻撃に移行



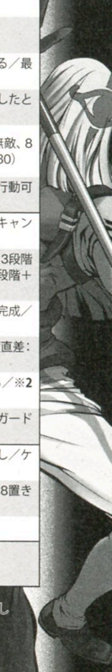
Venom

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6[26]	1	立/屈/空F	連必JR	6	3	9	−2	基底85%
	K	12[32]	1	立/屈/空F	必JR	7	3	15	−8	基底90%
	近距離S	16×3[32]	4	立/屈/空F	必JR	5	2、2、7	20	−10	3段目ヒット浮かせ効果(地上28)
	遠距離S	24[38]	3	立/屈/空F	必R	9	2	18	−6	−
	HS	38[42]	5	立/屈/空F	必R	10	7	18	−6	ヒット時よろけ効果(最大39)
	➡+P	28[36]	3	立/屈/空F	必R	9	6	20	−12	基底90%/1〜4上半身無敵、5〜11ひざ上無敵/ダウン復帰不能時間22
	➡+K	28[40]	3	立/屈/空F	必R	16	2	25	−13	空中ヒット時バウンド効果(45)/基底90%
	➡+HS	48[50]	5	立/屈/空F	必R	15	6	27	−14	ヒット時叩き落とし効果/強制基底90%/ダウン復帰不能時間30
	ダスト	20[50]	3	立/空F	R	25	3(2)3	18	−12	硬直終了まで被CH判定/最大1ヒット
	デッド	24	3	立/屈/空F	R	11	3	19	−8	1〜13無敵/14〜29対投げ無敵/ヒット時壁張り付き効果(100/張り付き28)/基底50%
しゃがみ	P	7[26]	1	立/屈/空F	連必R	7	4	10	−4	基底80%
	K	8[30]	1	屈/空F	必R	5	3	9	−2	基底70%
	S	22[34]	3	立/屈/空F	必R	6	1	20	−7	−
	HS	20×2[44]	4	立/屈/空F	必R	7	6、3	21	−7	−
	足払い	19×2[38]	3	屈/空F	必R	6	2(11)4	24	−14	6〜33低姿勢/2段目ダウン復帰不能時間30/29まで被CH判定
ジャンプ	P	10[28]	1	立/空	連必R	7	6	9	−	−
	K	12[32]	3	立/空	必R	8	12	12	−	−
	S	24[37]	3	立/空	必JR	7	5	21	−	−
	HS	36[46]	3	立/空	必R	10	8	18	−	空中ヒット時たたき付け効果(30)
	D	40[50]	3	立/空	必R	7	8	13	−	ヒット時壁バウンド効果(24)/着地後硬直6
投げ	通常投げ	10×7	−	43dot	−	−	−	−	−	硬直後11以内に追撃すると壁バウンド効果、壁バウンド後ダウン復帰不能時間30/強制基底50%
	空中投げ	10×7	−	88dot	F	−	−	−	−	硬直後11以内に追撃すると壁バウンド効果、壁バウンド後ダウン復帰不能時間80/強制基底50%/FRタイミング45〜47(ヴェノムが落下を始めた瞬間)

※:攻撃力の[ ]は弾いたボールの攻撃

必殺技	弾かれたボール	備考参照	3	全	−	−	−	−	−	攻撃力は弾いた攻撃によって変化する/ケズリ値2倍
	電撃ボール	備考参照	3	全	−	−	−	−	−	ヒットストップ6/気絶値無し/ケズリ値2倍/攻撃力は弾かれたボールの半分
	スティンガーエイム(S)	30[30]	3	全	F	13	−	全体37	+2	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/FRタイミングは16〜18/13〜キャンセル可能/45でタメ完成/7でボール出現
	スティンガーエイム(HS)	46[46]	3	全	F	9	−	全体48	−13	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/FRタイミングは15〜17/13〜キャンセル可能/45でタメ完成/4でボール出現
	スティンガーエイム(Sタメ)	22×2〜6[30]	5	全	F	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから30	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから9〜11/発生:2段階(17〜30)+6、3段階(31〜67)+6、4段階(68〜107)+6/硬直差:2段階+10、3段階+19、4段階+41/※1
	スティンガーエイム(HSタメ)	26×2〜6[46]	5	全	F	ボタンを離してから5	−	ボタンを離してから44	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから11〜13/発生:2段階(14〜27)+5、3段階(28〜64)+5、4段階(65〜104)+5/硬直差:2段階−5、3段階+4、4段階+26/※1
	カーカスライド(S)	36[35]	3	全	−	16	−	全体34	+8	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/13〜キャンセル可能/40でタメ完成/7でボール出現
	カーカスライド(HS)	50[49]	3	全	−	13	−	全体48	−9	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/13〜キャンセル可能/40でタメ完成/7でボール出現/攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	カーカスライド(Sタメ)	24×2〜6[35]	5	全	−	ボタンを離してから9	−	ボタンを離してから27	備考参照	発生:2段階(38〜51)+9、3段階(52〜88)+9、4段階(89〜107)+9/硬直差:2段階+16、3段階+25、4段階+47/※1
	カーカスライド(HSタメ)	27×2〜6[49]	5	全	−	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから41	備考参照	発生:2段階(38〜51)+6、3段階(52〜88)+6、4段階(89〜107)+6/硬直差:2段階−1、3段階+8、4段階+30/※1
	キャンセル	−	−	−	−	−	−	全体5	−	硬直終了まで被CH判定/スティンガーエイム(S)から派生したときのみ全体6
	ボール生成	−	−	−	−	−	−	−	−	硬直終了まで被CH判定/全体26(空中版35)/11でボール出現(空中版9)/地上版23以降ボール生成でキャンセル可/空中版の硬直中に着地した場合はその時点で動作終了/動作中にDボタンで配置変更
	デュービスカーブ	32	5	立/屈/空F	RF	21	3	19	−3	1〜17足元無敵/ヒット時スライドダウン効果(37/スライド26)/FRタイミング21〜22/ヒットorガード時動作終了までボール生成、瞬間移動、タクティックアーチでキャンセル可能/21でボール出現/ヒット時電撃ボールを生成(相打ち時は通常ボール)/動作中にDボタンで配置変更
	ダブルヘッドモービット(S)	44[37]	4	立/屈/空F	R	9	8	24	−15	ヒット時浮かせ効果(16)/ヒットストップ6/ダウン復帰不能時間25
	ダブルヘッドモービット(HS)	21×4[40]	3	立/屈/空F	R	15〜	4×6	18	−16	ヒット時浮かせ効果(24)/ヒットストップ6/発生は距離によって異なる/最大4ヒット
	マッドストラグル(S)	12×4[37]	3	立/空	R	18	着地まで	着地後6	+7	硬直終了まで被CH判定/ヒットストップ6/硬直差は地上から最速で出したとき(発生23)のもの
	マッドストラグル(HS)	15×4[37]、15×3[40]	3	立/空×4、立/屈/空F×3	R	16	着地まで、(5)2、6、2	20	−8	前半部分はマッドストラグル(S)と同性能/蹴り上げ部分:1〜7対打撃無敵、8〜9足元無敵&上半身無敵/10〜31まで足元無敵/ヒット時浮かせ効果(80)
	瞬間移動	−	−	−	−	−	−	全体21	−	1〜9被CH判定/10〜15対打撃無敵/16〜20無敵/21で出現/24から行動可能/自動でジャンプ属性付加
FB	スティンガーエイム	46[50]	3	全	F	9	−	全体38	−3	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/FRタイミングは15〜17/13〜キャンセル可能/45でタメ完成/4でボール出現/※2※4
	スティンガーエイム(タメ)	29×2〜6[50]	5	全	F	ボタンを離してから5	−	ボタンを離してから34	備考参照	FRタイミングはボタンを離してから11〜13/発生:2段階(12〜22)+5、3段階(23〜52)+5、4段階(53〜104)+5/硬直差:2段階+5、3段階+14、4段階+36/※1 ※2※4
	カーカスライド	40[39]	3	全	−	13	−	全体32	+7	硬直終了まで被CH判定/ケズリ値2倍/13〜キャンセル可能/40でタメ完成/7でボール出現/※2※3※4
	カーカスライド(タメ)	25×2〜6[39]	5	全	−	ボタンを離してから6	−	ボタンを離してから25	備考参照	発生:2段階(32〜41)+6、3段階(42〜72)+6、4段階(73〜107)+6/硬直差:2段階+15、3段階+24、4段階+46/※1 ※2※3※4
	ダブルヘッドモービット	14×6[40]	3	立/屈/空F	R	15〜	4×5、6	22	−14	ヒット時浮かせ効果(34)/ヒットストップ6/発生は距離によって異なる/※2※4
	マッドストラグル	10、30[50]	5	全、立/空	R	14	2(2)2	6	+19	2段目ヒット時バウンド効果(53)/1段目ダウン復帰不能時間40/2段目ガード時ガード硬直26/1段目ヒットストップ0/2段目強制基底90%/※2※4
覚醒	ダークエンジェル	10×28	5	全	−	7+暗転後18	−	全体35	−	7〜15対打撃無敵/ダウン復帰不能時間60/ヒットストップ0/気絶値無し/ケズリ値2倍/8で気弾生成/飛び道具貫通
	レッドヘイル	26×8[26]	3	全	−	10+暗転後0	−	全体91	−	着地後硬直9/ケズリ値2倍/攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失/弾は8置きに射出/飛び道具貫通
	タクティックアーチ	−	−	−	−	−	−	全体29	−	28まで配置変更受付
一撃	デイムボゥガー	全体力	−	全	−	15+暗転後11	6	33	−20	一撃必殺準備44/1〜19対打撃無敵

※:攻撃力の[ ]は弾いたボールの攻撃力　※1:硬直終了まで被CH判定。動作中キャンセル可能。ヒットストップ7。タメ時間によってヒット数が2、3、6に変化。ボタンを離してから6で攻撃判定が発生する。気絶値無し
※2:この技のキューで弾かれたボールはステージの端に到達すると一度だけ反射。相手キャラに直接当たった場合水平に反射。この場合は反射回数にカウントされない。
※3:ステージの天井で3回まで反射。
※4:「これらの技で弾かれたボール」に干渉したボールはステージの端または天井で一度だけ反射。地面とボールによる反射は反射回数にカウントされない。

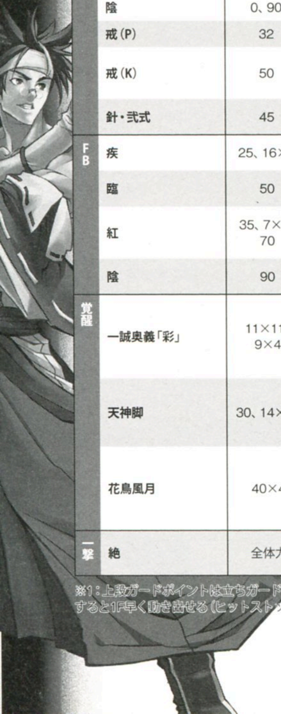


	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	3	立／屈／空F	必JR	4	3	8	+3	ダウン復帰不能時間16
	K	14	1	立／屈／空F	必JR	5	5	6	−1	−
	S	26	4	立／屈／空F	必JR	7	4	13	−3	ガード時攻撃レベル3
	HS	38	5	立／屈／空F	必R	15	4	21	−6	強制しゃがませ効果／空中ヒット時たたき付け＋ダウン効果
	➡+P	24	5	立／屈／空F	必R	18	4	16	−1	1〜21ひざ上無敵（18以降は背中部分のみくらい判定あり）／地上CH時よろけ効果（最大49）／通常ヒット時のけぞり21／基底90%
	⬊+P	28	3	立／空F	R	20	3	11	±0	CH時バウンド効果（90）
	➡+K	28	3	立／屈／空F	RF	11	6	18	−10	地上CH時よろけ効果（最大37）／FRタイミング11〜12／1〜7上段ガードポイントあり／※1
	⬊+K	38	4	屈／空F	必R	19	4	14	−1	基底80%／CH時壁バウンド効果（56）／1〜5下段ガードポイントあり／※1
	➡+S	34	3	立／屈／空F	必JR	13	4	17	−7	7〜12まで上段ガードポイントあり／※1
	⬊+S	28	5	立／屈／空F	必JR	28	12	10	+1	1〜27下段ガードポイントあり／6〜8に近距離S、立ちHSに連打キャンセルできる／ガード硬直22／※1
	➡+HS	44	4	立／屈／空F	必RF	21	6	25	−14	基底80%／地上ヒット時ダウン効果／ダウン復帰不能時間19／12〜19上段ガードポイントあり／14〜20投げ無敵／FRタイミング17〜20／※1
	ダスト	15	3	立／空	必R	27	6	26	−18	4〜18上段ガードポイントあり／※1
	デッド	25	3	全	R	12	6	12	−4	1〜11無敵／12〜26投げ無敵／地上ヒット時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	6	±0	基底80%
	K	12	3	屈	必R	8	2	6	+6	基底70%
	S	28	3	屈／空F	必R	8	6	14	−6	11〜13、21〜23低姿勢
	HS	38	5	立／屈／空F	必R	20	5	15	+5	ガード硬直22／10〜19下段ガードポイントあり／※1
	足払い	28	4	屈	必R	7	3	25	−11	5〜23低姿勢
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	8	3	3	−	−
	K	18	3	立／空	必R	6	6	10	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	7	9	18	−	−
	HS	32	3	立／空	必R	13	6	15	−	空中ヒット時たたき付け効果
	D	40	3	立／空	必R	10	6	14	−	基底90%、1〜11、22〜上半身無敵／着地後硬直6／ヒット時横ふっ飛び効果（30）／CH時壁張り付き効果（84、張り付き30）／23〜ジャンプD以外のジャンプ攻撃で連打キャンセル可能
投げ	通常投げ	56	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果（60）／強制基底50%

※1：上段ガードポイントは立ちガード可能技、下段ガードポイントはしゃがみガード可能かつ立ちガード不能な技をガードできる。ガードポイントでガードした場合は通常ガードに比べ、技を出し切ると2F早く、派生技に移行すると1F早く動き出せる（ヒットストップ中に動き出す）

必殺技	疾	18、16×2	1	全	−	21	56	全体48	−7	攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／落下部分：発生は1段目ヒットorガード後or飛び道具相殺後20、ケズリ値2倍
	風神（S）	30	3	立／屈／空F	R	15	3	27	−16	空中ヒット時スライドダウン効果（40／スライド20）／28〜動作終了まで追加技に移行可能
	風神（HS）	46	3	立／屈／空F	R	20	3	27	−16	基底80%／1〜12対打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（38）／CH時ダウン効果／33〜動作終了まで追加技に移行可能
	針・壱式	10×6	3	全	F	36	−	全体50	+17	4〜空中判定／着地後硬直8／FRタイミング6〜8（上昇直後）／自動でジャンプ属性付加／硬直差は画面端で立ちガードさせたときのもの（相手ソル）
	一足飛び	−	−	−	−	−	−	24＋着地後6	−	7〜24下半身無敵、空中判定、相手をすり抜ける／着地まで被CH判定
	凪刃	30	3	屈／空F	RF	10	6	27	−19	地上ヒット時浮かせ効果（35）／FRタイミング23〜25
	臨	40	5	立／空F	R	27	8	16	±0	1〜22対投げ無敵／ヒット時たたき付け＋ダウン効果／CH時バウンド＋ダウン効果／8〜26上段ガードポイントあり／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／相手しゃがみ時31でヒット／ガード硬直21／※1
	紅	25、7×6、20	3、1×6、5	立／屈／空F	R	4	2、4×6、12	11＋着地8	−41	1〜4対打撃無敵／5〜13上半身無敵／1〜7段目浮かせ効果（20）／8段目横ふっ飛び効果（60）／着地するまで被CH判定／2〜7段目ヒットストップ5／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ
	蒼	12×3、38	2×3、5	立／屈／空F	RF	11	4×2、3（4）5	14	+4	1〜11無敵／12〜23下半身無敵／4段目のけぞり23／硬直差ヒット時＋5／1〜3段目ヒットストップ6／硬直終了まで被CH判定／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ／FRタイミング26〜28（最終段が発生した瞬間）
	陰	0、90	3	−	F	11	18	20＋着地6	−	9〜空中判定／ヒット時ダウン効果／FRタイミング11〜13
	戒（P）	32	3	立	R	28	3	9	+2	4〜27空中判定、22〜27足元無敵／ヒット時ダウン効果
	戒（K）	50	4	立／空	RF	32	10	着地後8	+1	9〜空中判定／ヒット時バウンド効果（40）／CH時高いバウンド＋ダウン効果／FRタイミング23〜25／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／自動でジャンプ属性付加／FR後相手方向へ振り向く
	針・弐式	45	3	立／空	R	14	7	44	−37	ヒット時バウンド効果（60）／CH時高いバウンド＋ダウン効果／1〜48被CH判定／ヒットストップ6／地上から最速（発生17）で出した場合硬直差−29
FB	疾	25、16×2	1、2、2	全、立／空×2	−	21	40	全体50	−9	攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失／飛び道具を貫通する／落下部分：発生は1段目ヒットorガード後or飛び道具相殺後20、ケズリ値2倍
	臨	50	5	立／空F	R	21	8	8	+5	2〜25対投げ無敵／ヒット時バウンド効果（60）／2〜20上段ガードポイントあり／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）／相手しゃがみ時25でヒット／※1
	紅	35、7×6、70	3、1×6、5	立／屈／空F	R	4	2、4×6（24）4	39＋着地8	−89	1〜11対打撃無敵／12〜13上半身無敵／1〜7段目浮かせ効果（2段目20、ほかは60）／8段目たたき付け＋ダウン効果／着地するまで被CH判定／2〜7段目ヒットストップ5／入力受付はガードポイントのヒットストップ中のみ
	陰	90	3	−	F	21	18	35+6	−	10〜18低姿勢、19〜28打撃無敵／ヒット時ダウン効果（120）／着地硬直中しゃがみくらい／FRタイミング19〜20／ヒット後空中で再行動可能
覚醒	一誠奥義「彩」	11×11、9×4	3	全	F	7＋暗転後3	4×9、2×2、4×4	63	−40	4〜6胸上無敵／7〜9上半身無敵／10のみ対打撃無敵／11段目ヒット時ダウン効果／11段目の持続1までにヒットすると53で扇巨大化攻撃に移行／扇巨大化攻撃攻撃力50、攻撃レベル3、発生27、持続24、ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／気絶値無し／ヒットストップ0／飛び道具を貫通する／FRタイミング66〜70／10以降必ず発生
	天神脚	30、14×13	5、3×13	立／空	R	18＋暗転後0	10	着地後20	−11	4〜20対打撃無敵／ヒット時ダウン効果／持続の3まで相手は時間停止／ヒット後ダウン追い打ちをすると、バウンド中は空中くらい、それ以降は地上くらいになる／2段目以降ヒットストップ0／40でタメ完成／硬直差は立ちガードさせたときのもの（相手ソル）
	花鳥風月	40×4	5	立／屈／空F	RF	7＋暗転後0	5（16）5（12）5（20）5	75	−61	1〜22無敵、23〜70対打撃無敵／1〜3段目よろけ効果（最大65）／1段目の持続2まで相手は時間停止／4段目ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／気絶値1.5倍／入力受付はガードポイントのヒットストップ中orガードポイント成功時その技がヒットorガードしたとき／FRタイミング63〜65（4段目の発生前、しゃがむ直前）
一撃	絶	全体力	−	全	−	17＋暗転後4	−	−	−159〜	一撃必殺準備55

※1：上段ガードポイントは立ちガード可能技、下段ガードポイントはしゃがみガード可能かつ立ちガード不能な技をガードできる。ガードポイントでガードした場合は通常ガードに比べ、技を出し切ると2F早く、派生技に移行すると1F早く動き出せる（ヒットストップ中に動き出す）



Axl Low

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	24、16	2	立／屈／空F	必R	9[13]	5(2)6	10	−1	2段目ヒット時引き寄せ効果(21)／1段目ダウン復帰不能時間(16)
	P(タメ)	24	2	立／屈／空F	必R	9	5	18	−11	ダウン復帰不能時間16／硬直終了まで被CH判定
	K	16	2	立／屈／空F	必R	6	3	8	+1	−
	近距離S	28	4	立／屈／空F	必JR	8	6	10	+1	上方向への発生は10
	遠距離S	33	3	立／屈／空F	必R	9	5	19	−10	地上CH時よろけ効果(最大39)
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	16	4	17	−2	CH時地面バウンド効果(28)／空中ヒット時ダウン復帰不能時間(24)
	➡+P	32	3	立／屈／空F	必JR	9	2	17	−5	1〜10上半身無敵／地上CH時ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果／基底90%
	➡+K	28、22	4、3	立／屈／空F	必JR	13[17]	5(2)8	19	−9	2段目ヒット時引き寄せ効果／空中CH時横ふっ飛び効果(72)
	➡+K(タメ)	28	4	立／屈／空F	必JR	13	5	29	−17	空中CH時横ふっ飛び効果(72)
	➡+HS	46	5	立／空	R	23	9	0+着地9	+1	基底90%／11〜31空中判定／ダウン復帰不能時間24／しゃがみ時27でヒット(相手ソル)／攻撃判定発生直後に攻撃をしゃがみ喰らいした際の硬直差+4
	ダスト	20	4	立／空F	R	28	6	15	−4	17〜27足元無敵
	デッド	25	3	全	R	17	4	8	+2	1〜20無敵／21〜24投げ無敵／25〜28上半身無敵／ヒット時壁バウンド効果(地上28)／基底50%
しゃがみ	P	22、18	2	屈／空F、立／屈／空F	必R	12[16]	5(2)8	10	−4	2段目ヒット時引き寄せ効果
	P(タメ)	22	2	屈／空F	必R	12	5	20	−13	硬直終了まで被CH判定
	K	9	1	屈	必R	7	5	6	−1	3〜15低姿勢／基底70%
	S	28、22	3、2	立／屈／空F	必JR	8[17]	9、6	12	−2	2段目ヒット時引き寄せ効果(20)
	S(タメ)	28	3	立／屈／空F	必JR	8	15	12	−13	持続10以降ダウン復帰不能時間20
	HS	30、20	4	屈／空F	RF	11[17]	8、6	16	−5	地上ヒット時よろけ効果(最大45)／2段目引き寄せ効果／FRタイミング11〜12
	HS(タメ)	30	4	屈／空F	R	11	14	16	−13	硬直終了まで被CH判定
	⬊+P	24、11	2	屈／空F	必R	11[17]	4(2)3	7	+2	地上CH時ダウン効果
	⬊+P(タメ)	24	2	屈／空F	必R	11	4	12	−4	地上CH時ダウン効果
	足払い	30	3	屈／空F	必R	9	10	12	−8	地上ヒット時ダウン効果
ジャンプ	P	10	1	立／空	必R	7	4	9	−	−
	K	18	3	立／空	必JR	8	8	12	−	空中ヒット時横ふっ飛び効果(20)
	S	23、16	3	立／空、全	必R	11[15]	5(2)9	9	−	2段目ヒット時引き寄せ効果
	S(タメ)	23	3	立／空	必R	11	5	20	−	硬直終了まで被CH判定
	HS	38	3	立／空	必R	10	12	9	−	−
	D	44	3	立／空	必R	10	6	18	−	地上ヒット時ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果(20)／着地後硬直5
	➡+P	17、11	3	立／空	必R	7[13]	6(2)3	14	−	2段目発生15／2段目ヒット時引き寄せ効果
	➡+P(タメ)	17	3	立／空	必R	7	6	18	−	
投げ	通常投げ	50	−	45dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

※：発生の[ ]は先端部分の発生

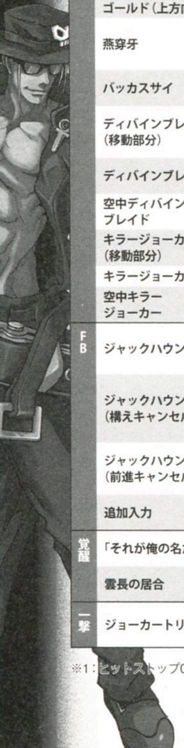
必殺技	弁天刈り(S)	46	4	立／屈／空F	RF	4	4	31	−18	1〜4足元以外無敵、1〜6対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(地上28)／基底90%／FRタイミング7〜8
	弁天刈り(HS)	36、24	5	立／屈／空F	R	9	4(4)1(2)1	33	−18	1〜8下半身無敵／9〜10後ろ足のみくらい判定あり／1〜10対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(30)／相手しゃがみガード時硬直差−26／32追加技に移行可能
	追加アクセルボンバー	30	5	空F	R	13	4	45+着地10	−	4〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(60)／落下中被CH判定／ヒット時14〜25追加技に移行可能
	鎌閃撃	20×3	5	立／屈／空F	F	12	1×12	39	−15	ヒット時浮かせ効果(36)／1〜40まで被CH判定／全体62／FRタイミング15〜16／41追加技に移行可能／30でため完成／硬直差は密着で出したときのもの／最大3ヒット／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	曲鎖撃	35	5	立／屈／空F	−	1	12	40	−18	ヒット時浮かせ効果(41)／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	旋鎖撃	26×5	3	屈／空F	R	7	{2(5)}×4、2	17	−5	ヒット時ダウン効果／ヒットストップ6
	羅鐘旋	1、80	5	ガード不能	−	27	−	30	−	ヒット時ダウン効果／全体88／79まで被CH判定／気絶値無し／30でタメ完成／25〜27追加技に移行可能／相手がダウン、スライドダウン中は出せない
	羅鐘旋フェイント	−	−	−	−	−	−	全体12	−	羅鐘旋から最速で移行した場合全体36
	天放石・上段	60	5	−	−	−	−	全体31	−	ヒット時ダウン効果／強制基底65%／4〜17飛び道具以外の立ちガード可能技を当て身できる
	天放石・下段	60	5	−	−	−	−	全体31	−	ヒット時ダウン効果／強制基底65%／4〜17飛び道具以外の下段技を当て身できる
	蜂巣箱	40	3	立／屈／空F	R	20	3	22	−11	基底90%／1〜13ガードポイント(相手の攻撃を受け止めなくても発動)／ヒット時横ふっ飛び効果(25)／2〜19追加技に移行可能／
	雷影鎖撃(S)	45	5	立／空	RF	28	4	13+着地6	−4	4〜空中判定／ヒット時スライドダウン効果(58／スライド45)／基底90%／FRタイミング26〜28
	雷影鎖撃(HS)	20×3	3	立／空	R	備考参照	−	43	−	硬直中1〜15無敵、16〜23低姿勢／7〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(35)／ヒットストップ6／発生は立ち状態の相手に50(相手はソル)／ボタン押しっぱなしでディレイ可能／最大ため時発生106／最大3ヒット
	アクセルボンバー	60	5	全	RF	17	着地まで	18	±0	ヒット時バウンド効果(50)／強制基底90%／FRタイミング着地後1〜4
	虚空撃	40	5	立／屈／空F	F	7	19	着地12	−	ヒット時浮かせ効果(40)／FRタイミング34〜36／高度制限あり
FB	白波の焔	18×2、50	3、3、4	立／屈／空F	R	7+暗転後0	9、9(13)4	37	−49	1〜7対打撃無敵／ヒット時ダウン効果(45)／2段目ヒットストップ6／ヒットストップ中でも動作が進む／3段目ガード段「空」
	アクセルボンバー	60	5	全	R	9	4	24	−	1〜5無敵、6〜20投げ無敵／ヒット時浮かせ効果(58)／技終了後移動制限解除
	曲鎖撃	52	5	立／屈／空F	−	8	12	30	−8	ヒット時浮かせ効果(27)／攻撃を食らうと同時に攻撃判定消失
覚醒	百重鎌焼	50×2、20×5	5	立／屈／空F	R	14+暗転後1	4、4(19)13	41	−14	1〜16無敵／17〜18対投げ無敵／ヒット時ダウン効果／硬直終了まで被CH判定／回転部分：ヒットストップ7、ケズリ値2倍／直線部分：飛び道具判定、攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
一撃	鎌閃奥義・乱髪	全体力	−	立／屈	−	13+暗転後15	37	3	−6	一撃必殺準備全体90／13〜18対打撃無敵



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	必JR	5	4	6	±0	−
	K	16	2	立／屈／空F	必JR	6	5	9	−2	−
	近距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	3	8	+3	−
	遠距離S	34	4	立／屈／空F	必R	8	3	21	−7	−
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	11	2	33	−16	12は上方向に判定が伸びる
	➡+P	25	3	立／屈／空F	必JR	11	6	10	−2	1〜4上半身無敵／5〜16ひざ上無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／基底80%
	➡+K	30	4	立／屈／空F	必RF	16	4	16	−3	7〜13上半身無敵／ヒット時浮かせ効果（35）／CH時壁張り付き効果（90／張り付き30）／FRタイミング12〜13
	➡+HS	64	5	立／屈／空F	必JR	18	2	32	−15	空中ヒット時横ふっ飛び効果
	ダスト	22	3	立／空F	R	30	8	6	±0	−
	デッド	25	3	全	R	14	10	10	−6	基底50%／1〜13無敵／14〜23ひざ上無敵／14〜28投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	必R	5	3	6	+1	基底90%
	K	12	1	屈	必R	8	4	4	+2	基底75%
	S	30	3	屈／空F	必R	9	6	12	−4	基底75%
	HS	48	5	立／屈／空F	R	5	6	29	−16	地上CH時よろけ効果（最大53）／1〜35被CH判定
	↙+HS	28×2	5	立／屈／空F	必R	11	8（2）2	31	−14	−
	足払い	25×2	4	屈／空F	必R	9	2（3）3	22	−8	2段目ヒット時ダウン効果
ジャンプ	P	12	1	立／空	必R	6	5	9	−	−
	K	20	2	立／空	必JR	8	6	8	−	−
	S	32	3	立／空	必JR	10	2	23	−	−
	HS	40	3	立／空	必R	13	5	21	−	地上CH時よろけ効果（最大39）／空中ヒット時たたき付け効果
	D	44	3	立／空	必R	8	7	14	−	ヒット時壁バウンド効果（24）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	40	−	45dot	F	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果（43）／強制基底40%／FRしない場合、空中の相手に攻撃が確定する時間18／FRタイミングは36〜39
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

必殺技	ミストファイナー・上段（Lv1）	35	4	立／屈／空F	R	9+4	4	17	−4	基底70%／空中ヒット時横ふっ飛び効果（39）／CH時ダウン効果／※1 ※2
	ミストファイナー・中段（Lv1）	32	4	全	R	9+6	3	33	−19	ヒット時浮かせ効果（39）／基底85%／※1 ※2
	ミストファイナー・下段（Lv1）	29	4	屈／空F	R	9+11	2	29	−14	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（39）／基底70%／※1 ※2
	ミストファイナー・上段（Lv2）	38	5	立／屈／空F	RF	6+4	4	22	−7	ヒット時壁バウンド効果（70）／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・中段（Lv2）	40	5	全	RF	6+4	3	23	−7	ヒット時横ふっ飛び+スライドダウン効果（70／スライド40）／強制基底90%／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・下段（Lv2）	35	5	屈／空F	RF	6+5	2	23	−6	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（50）／基底85%／FRタイミング19〜20／※1 ※3
	ミストファイナー・上段（Lv3）	20×9	5	立／屈／空F	R	4+4	備考参照	20	−5	ヒット時浮かせ+ダウン効果／持続は{4（3）}×3・{3（4）4（3）}×2・3（4）4／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・中段（Lv3）	18×9	5	全	RF	4+4	備考参照	25	−8	ヒット時よろけ効果（最大55）／3、5、6、9段目のGB増15、ガード段屈・空F／持続は3（4）4（4）2（4）3（5）2（5）2（4）3（4）3（5）2／FRタイミングは攻撃発生中すべて／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・下段（Lv3）	17×9	5	屈／空F	R	4+5	備考参照	27	−10	地上ヒット時ダウン効果／7、8段目のGB増20、ガード段は全／持続は{2（5）}×5・2（4）3（4）3（5）2／攻撃中前後移動可能　※1 ※3
	ミストファイナー・構え	−	−	−	−	−	−	−	−	2〜構えキャンセル受付／構えキャンセル移行可能時間：Lv1時9〜、Lv2時6〜、Lv3時4〜／ほかの追加技への移行可能時間：Lv1時10〜、Lv2時7〜、Lv3時5〜
	前進	−	−	−	−	−	−	全体14	−	➡➡時は2〜9前進キャンセル版、10〜構えキャンセル版ジャックハウンドに移行可能／12〜ほかの追加技に移行可能
	後退	−	−	−	−	−	−	全体14	−	⬅⬅時は10〜構えキャンセル版ジャックハウンドに移行可能／12〜ほかの追加技に移行可能
	構えキャンセル	−	−	−	−	−	−	全体3	−	ミストファイナー・構えから最速で出した場合の全体硬直は、Lv1時合計11（8+3）、Lv2合計8（5+3）、Lv3合計6（3+3）
	グリター イズ ゴールド	10	3	全	−	5	33	全体20	+4	ヒットストップ6／ヒットするたびにミストファイナーのレベルが1上がる／1でコイン1枚消費
	グリター イズ ゴールド（上方向）	10	3	全	−	5	65	全体20	−	ヒットストップ6／ヒットするたびにミストファイナーのレベルが1上がる／1でコイン1枚消費
	燕穿牙	6、62	3	立／空	R	9	2（2）3	着地後16	−25	1段目空中ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時横ふっ飛び効果（30）／着地後しゃがみ状態／1段目ヒットストップ6／基底90%／硬直差は地上から最速で出したときのもの（2段目発生17）
	バッカスサイ	−	−	−	F	9	100	全体53	−	ヒット時357間ミストファイナーがガード不能になる／密着の相手に28でヒット（相手ソル）／FRタイミング36〜41
	ディバインブレイド（移動部分）	−	−	−	F	−	−	全体35	−	5〜17打撃無敵、FRor追加入力と同時に無敵時間消失／5〜空中判定／着地まで被CH判定／着地後硬直5／FRタイミングは8〜10／6〜34追加技に移行可能／自動ジャンプ属性付加
	ディバインブレイド	50	5	全	F	5+7	10	着地後7	−	基底80%／ヒット時たたき付け効果（20）／CH時バウンド効果（30）／FRタイミングは9〜10／FR後2段ジャンプ、空中ダッシュ可能
	空中ディバインブレイド	50	5	全	F	13	10	着地後13	−7	基底80%／地上ヒット時たたき付け効果（20）／FRタイミングは15〜16／硬直差は最低空で出したとき（発生17）のもの／CH時バウンド効果（30）
	キラージョーカー（移動部分）	−	−	−	F	−	−	全体34	−	8〜空中判定／着地まで被CH判定／着地後硬直5／FRタイミングは10〜12／9〜28追加技に移行可能
	キラージョーカー	40	4	全	RF	8+10	3	着地後14	−	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（36）／FRタイミングは13〜15／※1
	空中キラージョーカー	32	4	全	RF	9	3	着地後13	−	基底90%／ヒット時浮かせ+引き寄せ効果（30）／FRタイミングは12〜14／ロマキャンorフォースロマキャン時移動制限解除／※1
FB	ジャックハウンド	50	4	立／屈／空F	R	13	2	35	−20	13〜15打撃無敵／相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大47）／ダウン復帰不能時間46／硬直終了まで被CH判定／基底60%／28から追加入力に移行可能／※1
	ジャックハウンド（構えキャンセル版）	50	4	立／屈／空F	R	6	2	35	−20	6〜8対打撃無敵／相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大56）／ダウン復帰不能時間51／硬直終了まで被CH判定／基底70%／ミストファイナー・構えから最速で出した場合の発生はLv1時14（8+6）、Lv2時11（5+6）、Lv3時9（3+6）／21から追加入力に移行可能／※1
	ジャックハウンド（前進キャンセル版）	50	4	立／屈／空F	R	3	2	35	−20	3〜5対打撃無敵、相手をすり抜ける／地上ヒット時よろけ効果（最大68）／ダウン復帰不能時間47／硬直終了まで被CH判定／基底80%／前進（➡➡）から最速で出した場合発生4（1+3）／18から追加入力に移行可能／※1
	追加入力	60	5	立／屈／空F	R	12+暗転後1	2	65	−48	7〜15対打撃無敵／相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果（49）／硬直終了まで被CH判定／強制基底60%／ヒット時ミストファイナーのレベルが1上がる
覚醒	「それが俺の名だ」	20、65×2	5	立／屈／空F	R	4+暗転後4	3	22	−6	1〜8無敵／9〜10対投げ無敵／9〜17ひざ上無敵／ヒット時ダウン効果／ヒット時1段目のみロマキャン可／ロマキャン時強制立たせ効果、硬直差+25
	雲長の居合	50×2	5	立／空	R	5+暗転後3	3	着地後24	−	基底90%／1〜9無敵、10投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目40、2段目30）
一撃	ジョーカートリック	全体力	−	立／屈／空F	−	7+暗転後10	−	−	+4	一撃必殺準備54／全体最長で177／画面から消えるか、相手に当たった時点で終了モーション（全体）9に移行／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／※1

※1：ヒットストップ0　※2：飛び道具と相殺する　※3：飛び道具を貫通する



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	12	1	立／屈／空F	連必JR	3	3	4	+3	−
	K	12	2	屈／空F	必R	5	4	7	+1	ヒットストップ6／基底80%／硬直終了まで被CH判定
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	6	8	12	−6	−
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	6	5	10	−1	−
	HS	24×3	4×2、5	立／屈／空F	必R	13	3(3)3(3)3	15	+1	22〜24、34〜36上半身無敵／25〜33低姿勢／ヒット時強制しゃがませ効果／3段目引き寄せ効果／1、2段目ヒットストップ7
	➡+P	18×2	3、4	立／屈／空F	必R	7	1(10)3	12	+2	1〜7ひざ上無敵／8〜20上半身無敵／地上CH時よろけ効果(1段目最大41、2段目最大45)
	➡+K	16、26	3	立／屈／空F	必JR	6	4(6)8	20	−14	ヒット時強制立たせ効果／1段目ヒットストップ6
	➡+HS	28	4	立／屈／空F	必R	18	6	10	+3	1〜18対投げ無敵、下半身無敵(後ろ足除く／24〜31ひざ上無敵／32〜33後ろ足以外下半身無敵)／ヒット時強制立たせ効果、のけぞり23／空中ヒット時バウンド効果(32)／ダウン復帰不能時間22／ガード時ガード硬直18／19〜32追加技に移行可／動作終了まで被CH判定
	追加HS	53	5	立／屈／空F	R	10	7	23	−11	1〜6ひざ上無敵／7上半身無敵／ヒット時壁張り付き効果(48／張り付き24)／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、龍刃(強化版)、逆鱗(強化版)、剱楼閣(強化版)でキャンセル可能／動作終了まで被CH判定
	⬋+HS	30×2	5	全	R	5	2(2)4	15+着地8	−8	基底90%／着地後しゃがみ状態／2段目を朝凪の呼吸で強化した必殺技でキャンセル可能
	ダスト	16	3	立／空F	R	26	4	12	−2	−
	デッド	20	3	全	R	13	6	16	−8	全体30、1〜18無敵、19〜27対投げ無敵、地上ヒット時ダウン効果／動作中しゃがみ状態／基底50%
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必R	4	2	4	+4	基底90%
	K	8	1	屈／空F	連必R	5	3	9	−2	基底80%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	6	5	9	±0	地上CH時よろけ効果(最大39)／基底80%
	HS	20×2	4	立／屈／空F	必R	9	4、4	25	−12	空中ヒット時引き寄せ効果(22)
	足払い	28	3	屈／空F	必JRF	6	4	16	−6	FRタイミング1〜6
ジャンプ	P	11	1	立／空	連必R	5	4	14	−	−
	K	14	1	立／空	必R	5	8	11	−	−
	S	28	3	立／空	必JR	4	5	9	−	ヒット時浮かせ効果(16)
	HS	35	3	立／空	必R	7	10	16	−	−
	D	16、28	3	立／空	必R	7	3(4)6	16	−	2段目ノーマルヒット時浮かせ効果(24)／2段目CH時壁バウンド効果(60)／着地後硬直4
投げ	通常投げ	60	−	43dot	RF	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(38)／通常時強制基底50%／FR時強制基底70%／FRタイミング43〜44／空中の相手に追撃可能な最大時間：通常時17、FR時16／FR時攻撃力0
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ダウン復帰不能時間50／強制基底50%

必殺技	朝凪の呼吸	−	−	−	−	−	−	全体53	−	53でため完了／それぞれ最大三つまでストック可能
	龍刃	50	5	全	R	17	6	25+着地11	−23	1〜4対打撃無敵／7〜8低姿勢／9〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果(36)／※1
	空中龍刃	52	5	全	R	9	6	着地後11	−	ノーマルヒット浮かせ効果(36)／高度制限あり／※1
	龍刃(強化版)	66	5	全	R	11	16	着地後17	−	基底80%／1〜9対打撃無敵／1〜空中判定／ヒット時壁張り付き効果(70／張り付き35)／1でため消費／※1
	逆鱗	42	3	立／空	R	19	13	3+着地10	−9	4〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(地上28)／相手しゃがみ時21にヒット(相手ソル)／※1
	空中逆鱗	38	3	立／空	R	17	13	着地後10	−	ヒット時バウンド効果(35)／高度制限あり／※1
	逆鱗(強化版)	21×2	3	立／空	R	12	3、4、7	着地後12	−	1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(60)／爆蹴〜足払いから派生した場合相手しゃがみ時18でヒット(相手ソル)／1でため消費／※1
	剱楼閣	14×4	3	立／屈／空F	R	7	4、4、5、10	21+着地6	−36	1〜10対打撃無敵／3〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(22)／ヒットストップ6／気絶値0.375倍／※1
	空中剱楼閣	12×3	3	全	R	5	4、4、5、10	着地後6	−	2〜3対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果(22)／ヒットストップ6／気絶値0.375倍／高度制限あり／最大3ヒット／※1
	剱楼閣(強化版)	15×6、24	3	全	R	3	2×5、3、13	着地後11	−	基底80%／1〜17対打撃無敵／1〜空中判定／ヒット時浮かせ効果(90)／ヒットストップ6／気絶値0.25倍／1でため消費／最終段のみ空中ガード不可 ※1
	爆蹴	−	−	−	−	−	−	全体46	−	8〜23足元以外無敵／24〜31低姿勢／6〜24追加技に移行可能／動作終了まで被CH判定／龍刃(強化版)、逆鱗(強化版)、剱楼閣(強化版)でキャンセル可能
	回り込み	−	−	−	−	−	−	全体26	−	1〜4対打撃無敵、2〜15、21〜26足元以外無敵／2〜14相手をすり抜ける
	足払い	30	3	屈／空F	R	10	8	22	−16	10〜31低姿勢／ヒット時ダウン効果(25)／硬直終了まで被CH判定／3〜38追加技に移行可能／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極でキャンセル可能
	百歩沁鐘	50	5	立／屈／空F	R	18	3	15	+1	ノーマルヒット時浮かせ効果(26)／CH時壁バウンド効果(64)／基底75%
	千里沁鐘	50	5	立／屈／空F	RF	24	3	12	+4	14〜19低姿勢／ヒット時壁バウンド効果(40)／気絶値1.375倍／基底75%／FRタイミングは21〜24／2〜11相手をすり抜ける／すり抜けた場合裏回り版に移行
	千里沁鐘(裏回り)	50	5	立／屈／空F	R	29〜	3	15	+1	方向転換中6F間は低姿勢／ヒット時壁バウンド効果(32)／気絶値1.5倍／基底75%／発生は距離で変化
	祓斧	−	−	−	−	−	−	−	−	コマンド完成から8F間立ちガード可能技を当身／コマンド入力後6orニュートラル以外に入力するとその時点で受付終了／受付終了後15F間は再入力を受け付けない(成功時除く)／成功時ヒットストップ終了後から技発生
	鷹嬰脚	16、10×n	4、1×n	立／空	R	10	着地まで	着地後6	+8	2段目以降ヒットストップ5／1段目基底80%／高度制限あり／硬直差は地上から最速で出した場合(発生14)のもの／1段目ヒット時2段目に移行
	跳迅	−	−	−	F	−	−	全体41	−	1〜空中判定、6〜足元無敵／1〜17相手をすり抜ける／1〜5被CH判定／着地後硬直2／FRタイミング1〜3／自動でジャンプ属性付加／20〜ガード、フォルトレス以外の行動可
	空中跳迅	−	−	−	F	−	−	着地後2	−	1〜18相手をすり抜ける、被CH判定／FRタイミング7〜9／2段ジャンプ中には出せない／22〜ガード、フォルトレス、ジャンプ以外の行動可
FB	朝凪の呼吸・極	−	−	−	−	−	−	全体50	−	5でため完了／龍刃、逆鱗、剱楼閣を一つずつ強化
	百歩沁鐘	65	5	立／屈／空F	R	14	3	15	+1	2低姿勢／3〜15対打撃無敵／気絶値1.25倍／基底85%／ヒット時ダウン効果(28)／朝凪の呼吸、朝凪の呼吸・極、龍刃(強化版)、逆鱗(強化版)、剱楼閣(強化版)でキャンセル可能
覚醒	懲崩孃	18×9	2	全	−	10+暗転後0	32	9	+1	1〜10対投げ無敵／ガード時引き寄せ効果／ヒットストップ0／暗転後持続2まで相手は行動不能／9段目ヒット、ガード時吹き飛ばし効果(ヒット時28)
	兆脚鳳凰昇	20、9×10、40、80	5、3×10、5×2	立／屈／空F	R	7+暗転後0	21	24	−26	1〜8対打撃無敵／9〜29足元無敵／30〜40低姿勢／12〜13段目浮かせ効果／ダウン復帰不能時間：1段目18、2〜11段目40、12段目80、13段目114／2〜11段目ヒットストップ6／13段目気絶値0.25倍、それ以外は無し／暗転後持続2まで相手は行動不能
	激・砕神掌	50、70	5	立／屈／空F	RF	1+暗転後2	3、3	36	−20	1〜8対打撃無敵／1段目地上ヒット時よろけ効果(最大35)／2段目浮かせ効果／1〜2段目ダウン復帰不能時間90／1段目基底150%／2段目強制基底75%／FRタイミング3〜4
	闘砕珀裂拳	1×100	5、1×99	全	−	5+暗転後2	14	27	−22	1〜6対打撃無敵／36〜51足元無敵／52〜67低姿勢／ヒット時ダウン効果／1段目がヒットすると2段目発動／キャンセルして出せない
一撃	我羨惚	全体力	−	全	−	11+暗転後6	12	22	−15	一撃必殺準備54／12〜16対打撃無敵

※1：着地後しゃがみ状態。ヒットorガード時次のフレーム〜着地1F前まで追加技に移行可能



分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	5	2	6	+2	−
	K	14	2	立／屈／空F	必JR	8	5	6	+1	−
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	8	2	11	+1	−
	遠距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	9	6	8	±0	−
	HS	40	5	立／屈／空F	必R	9	1	24	−6	−
	➡+P	15、25	1、2	立／屈／空F	必R、必JR	8	6(2)4	9	−3	1〜13ひざ上無敵／2段目ガード時攻撃レベル1／２段目空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
	➡+K	24	4	立／屈／空F	必R	12	9	6	+2	1〜11投げ無敵／地上CH時よろけ効果（最大43）
	➡+HS	56	5	立／屈／空F	必JR	15	8	28	−17	15〜34上半身無敵
	ダスト	20	5	立／空F	R	27	2	26	−9	−
	デッド	25	3	全	JR	6	7(2)3	6	−4	1〜17無敵／18〜20投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（地上28）／14からジャンプキャンセル可／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	6	3	7	±0	基底80%
	K	12	1	屈／空F	必R	5	5	6	−1	基底80%
	S	32	3	立／屈／空F	必R	11	3	9	+2	−
	HS	18×3	3	立／屈／空F	R	15	4(2)6(2)2	8	+4	1〜2段目ヒット時引き寄せ効果／1〜3段目ヒット時よろけ効果（最大24）／ヒットストップ6／空中ヒット時引き寄せ効果／空中ヒット時ダウン復帰不能時間26
	足払い	30	3	屈／空F	必JR	8	9	13	−8	基底80%
ジャンプ	P	10	1	立／空	必R	5	8	10	−	−
	K	18	3	立／空	必JR	7	8	12	−	ヒット時浮かせ効果（25）
	S	32	3	立／空	必R	8	7	19	−	先端11でヒット
	HS	40	5	立／空	必R	15	着地まで	0	−	空中ヒット時ダウン復帰不能時間20
	D	50	4	立／空	RF	9	3	21	−	基底90%／ヒット時横ふっ飛び効果（35）／着地後硬直6／FRタイミング9〜11
投げ	通常投げ	60	−	40dot	−	−	−	−	−	ヒット時スライドダウン効果（60／スライド46）／強制基底50%
	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

必殺技	畳替し	40(後半20)	3	全	F	15	17	16	−6	攻撃発生1〜6地上ヒット時壁バウンド効果（32）／空中ヒット時壁バウンド効果（32）／CH時壁バウンド効果（100）／FRタイミング23〜26／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	空中畳替し	40(後半20)	3	全	F	18	−	着地後16	−	攻撃発生1〜6地上ヒット時壁バウンド効果（36）／空中ヒット時壁バウンド効果（36）／攻撃発生1〜6までヒットストップ6／FRタイミング18〜19／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
	妖刺陣	24	3	立／屈／空F	R	12	6	25	−17	ヒットストップ6／ヒット時浮かせ効果（地上48、空中36）／基底70%／先端15でヒット／
	回り込み	−	−	−	F	−	−	全体34	−	1〜24打撃無敵／動作終了まで相手をすり抜ける／FRタイミング21〜23／※1
	裂羅	30	5	立／屈／空F	RF	10	1	33	−16	地上ヒット時よろけ効果（最大50）／空中ヒット時壁張り付け効果（40／張り付き20）／基底85%／FRタイミング10〜11／※1
	邑煉	34	4	立／空	RF	19〜	2	14+着地16	−15	14〜26打撃無敵／FRタイミング4〜6／ヒットまたはガード時に相手引き寄せ効果／地上ヒット時ダウン効果／CH時浮かせ+ダウン効果（70）／ダウン復帰不能時間35／発生は密着から出したときのもの／発生は距離によって変化する／※1
	爵走	−	−	−	−	−	−	全体30	−	4〜25立ちガード判定／相手の攻撃をガードしたとき妖刺陣、回り込み、裂羅、邑煉、縛を出せる／9〜24の間は攻撃を受け止めなくても回り込み、裂羅、邑煉、斬凶駱、縛を出せる
	斬凶駱	0、22×5、16	1	全	RF	9	1	32	−	1段目基底75%／2段目強制基底75%／1〜11被CH判定／FRタイミングはヒット後12〜13
	妖斬扇	44	3	立／空	RF	6	12	15	−25	1〜3対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（28）／硬直終了まで被CH判定／着地後硬直11、しゃがみ状態／FRタイミング3〜4／硬直差は地上から最速で出したときのもの（発生9）
	蚊鉤	12	4	立／屈／空F	R	20	11	15	+2	基底80%／地上ヒット時よろけ効果（最大33）／ヒットorガードさせた時点で終了モーション（全体14）に移行（持続2までを当てた場合全体15）硬直差は持続3以降を当てた場合のもの／ヒットorガード時引き寄せ効果／空振り時34〜40orヒットorガード時4〜9追加技に移行可能／先端28でヒット／空中ヒット時相手を引き戻しつつスライドダウン効果（36／スライド27）
	鉄斬扇	36、15	4	立／屈／空F	RF	12	3(11)4	16	−17	1〜5無敵／6〜11対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（32）／強制基底1段目90%、2段目80%／FRタイミング12〜13／硬直差は2段目が当たらなかったときのもの
FB	縛	30	5	立／屈／空F	R	11	2	20	−3	1〜12打撃無敵／立ちヒット時のけぞり27（特殊のけぞり8）／ヒット時サイクバーストを使えない／硬直終了まで被CH判定／12〜動作終了まで追加技に移行可能／※1
	縛・桜	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	ヒット時サイクバーストを使えない／強制基底50%／25〜36追加技に移行可能／ヒット後一定時間相手のジャンプ&ダッシュを封印する／※2
	縛・月	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	強制基底30%／ヒット時サイクバーストを使えない／25〜36追加技に移行可能／ヒット後一定時間すべての攻撃がCH扱い／※2
	縛・鶴	18	5	立／屈／空F	R	6+暗転後9	3	40	−24	ヒット時サイクバーストを使えない／強制基底30%／25〜36追加技に移行可能／ヒット後すべての攻撃がガード不能になる（1発のみ）、一定時間たつか攻撃を一度攻撃を当てると解除／※2
	縛追加攻撃（P）	15	4	−	R	15	3	5	+10	空中ヒット時ダウン効果／硬直差は立ちヒット時のもの／一定時間相手のPボタンを封印
	縛追加攻撃（K）	10×2	4	−	R	18	3(6)、3(7)5	8	−	7〜35空中判定／2段目ヒット時ダウン効果／最大2ヒット／一定時間相手のKボタンを封印
	縛追加攻撃（S）	20	5	−	R	15	1	14	+5	空中ヒット時たたき付け+ダウン／気絶値無し／硬直差は立ちヒット時のもの／一定時間相手のSボタンを封印
	縛追加攻撃（HS）	24	5	−	R	8	16	16	−	8〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（40）／一定時間相手のHSボタンを封印
	縛追加攻撃（D）	5×7	3	−	R	9	3(4)8	20	−	ヒット時ダウン効果／一定時間相手のDボタンを封印
	三枚畳返し	30×3	1	全	F	14	16	全体47	−3	基底90%／ヒット時壁バウンド効果（32、CH時100）／1〜22被CH判定／1段目、2段目ヒットストップ0／FRタイミング20〜22／硬直差は3段目をガードさせた時の物／畳1枚の持続は6／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失
覚醒	連ね三途渡し	60×3	5	立／屈／空F	R	7+暗転後1	6(9)5(11)2	22	−5	1〜9対打撃無敵／ダウン復帰不能時間40／1段目気絶値無し、2段目0.5倍、3段目1倍
一撃	画竜点睛	全体力	−	全	−	7+暗転後10	画面端まで	19	−15	一撃必殺準備84／1〜12対打撃無敵

※1：梅喧がガードしたときのヒットストップ中でも動作が進む　※2：1〜42対打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果（最大85）／空中ヒット時ダウン効果



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	2	立/屈/空F	必JR	5	4	6	+2	−
	K	26	3	立/屈/空F	必JR	7	8	11	−5	CH時浮かせ効果(40)
	近距離S	30	3	立/屈/空F	必JR	8	6	6	+2	−
	遠距離S	42	3	立/屈/空F	必R	7	6	28	−20	先端部分10でヒット
	HS	24×3	4	立/屈/空F	必R	9	2、2、2	17	−2	1〜2段目ヒットストップ7
	➡+P	32	3	立/屈/空F	必R	8	3	26	−15	1〜7ひざ上無敵/ヒット時浮かせ効果(20)
	➡+HS	80	5	立/空F	必R	25	9	45	−35	43〜57足元以外無敵/58〜60低姿勢
	ダスト	25	3	立/空F	R	28	2	15	−3	1〜13、42〜44対打撃無敵/硬直終了まで被CH判定
	デッド	25	3	全	R	9	4	20	−10	1〜16無敵/17〜28投げ無敵/25〜32ひざ上無敵/ヒット時壁バウンド効果/地上ヒット時ダウン復帰不能時間28/全体32
しゃがみ	P	12	1	屈/空F	必R	7	2	7	+1	基底70%
	K	12×3	2	立/屈/空F	必JR	7	3、3、6	5	+1	13〜21低姿勢/基底80%/2〜3段目ガード段「屈/空F」
	S	28	3	立/屈/空F	必JR	9	9	12	−7	1〜3低姿勢/地上CH時よろけ効果(最大39)/空中ヒット時引き寄せ効果
	HS	42	5	立/屈/空F	必R	14	2	21	−4	−
	足払い	38	3	屈/空F	必JR	13	3	23	−12	強制基底80%
ジャンプ	P	13	1	立/空	必R	7	6	6	−	−
	K	20	3	立/空	必JR	7	5	18	−	基底90%
	S	28	3	立/空	必R	13	3	20	−	−
	HS	55	4	立/空	必R	9	8	12	−	−
	D	40	3	立/空	必R	12	11	21	−	地上CH時よろけ効果(最大39)/空中ヒット時たたき付け効果(24)/着地後硬直4/気絶値1.5倍
	⬇+K	35	5	全	必R	10	着地まで	着地後6	−	出始めの2F間をフォルトレスでキャンセルした場合、着地後硬直4
投げ	通常投げ	60	−	45dot	R	−	−	−	−	ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果/強制基底50%
	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時横ふっ飛び+ダウン効果/強制基底50%

必殺技	レレレの突き	30	5	立/屈/空F	R	20	12	18	−11	地上ヒット時21〜38まで追加技に移行可/先端部分30でヒット
	引き戻し	−	−	−	F	−	−	全体56	+6	FRタイミング43〜45/43〜50ここからが見所ですよ！に移行可/50オイッスに移行可/硬直差は立ちヒット時のもの
	オイッス！	30	5	立/屈/空F	R	9	4	0	+15	ヒット時浮かせ効果(85)/20〜75追加技に移行可/ヒット時硬直70
	声が小さい	−	−	−	−	−	−	全体38	−	2〜38無敵/27追加技に移行可
	もう一丁オイッス！	60	5	空F	R	43	8	18	−	ヒット時たたき付け+ダウン効果
	炎のオイッス！	100	5	空F	R	37	6	18	−	ヒット時バウンド効果(120)/強制基底50%/自動でジャンプ属性付加
	愛	1、40	2、3	全	F	21	接着まで(14)3	全体39	−	2段目地上ヒット時ダウン効果/ダウン引き剥がし効果/ダウン復帰不能時間30/着地後硬直5/FRタイミング24〜25/2段目自分にもヒットする(攻撃力30)
	ごーいんぐまいうぇい(通常版)	18×4	5	全	R	7	32	22	+8	ヒット時浮かせ効果(21)/ヒットストップ7/最大4ヒット/技中に着地した場合着地後硬直8/硬直差は最低空(発生11)のときのもの
	何が出るかな？	−	−	−	−	13〜	−	−	全体23	硬直終了まで被CH判定/13以降必ずアイテムは出る
	槍点遠心乱舞	40	3	立/屈/空F	R	9	4(4)4	7	−21	動作中空中判定/ヒット時スライドダウン効果(54/スライド39)/28〜追加技に移行可/攻撃判定は後方→前方の順に出る/前方の攻撃発生17/降りモーションは全体24/硬直差は最速で降りたときのもの/メス乗り状態：メス部分無敵/待機中&派生技は空中判定/最後の行動から180で自動的に解除
	前方移動	40	3	立/屈/空F	R	4	3	16	−5	CH時壁バウンド効果(60)
	後方移動	40	3	立/屈/空F	R	4	3	16	−5	1〜7対打撃無敵/ヒット時バウンド効果(50)/攻撃後自動的に相手の方向を向く
	極小ジャンプ	−	−	−	−	−	−	全体18	−	−
	くびびよーん	30	3	立/空F	R	4	3	7	+4	ヒットストップ6
	ぐろーいんぐふらわー	35	3	立/空F	R	7	6	23	−15	1〜6打撃無敵/13〜22頭上の華にくらい判定あり/気絶値2.0倍
	華だろ？俺、華だろ？	30	3	屈/空F	R	16	2	9	+3	ヒット時浮かせ+引き寄せ効果(35)/ダウン引きはがし効果/強制基底70%
	ごーいんぐまいうぇい(派生版)	16×4	5	全	RF	9	32	23+着地3	−27	ヒット時浮かせ効果(36)/ヒットストップ7/FRタイミング41〜46/最大4ヒット
	何が出るかな？	−	−	−	−	13〜	−	全体17	−	1〜16被CH判定/9以降必ずアイテムは出る
	メッタ斬り	15×8	3	空F(100dot)	R	5	48	12	−	8段目ヒット時ダウン効果/1〜7段目ダウン復帰不能時間30/ヒットストップ0/1の時点で相手が投げられる状態なら攻撃モーション(全体64、被CH判定)に移行、それ以外は空振りモーション(全体34)に移行
	前からいきますよ	44	3	全	RF	51	1	30	−17	21〜32対打撃無敵/33〜44無敵/ヒット時壁バウンド効果(22)/FRタイミング49〜51
	後ろからいきますよ	44	3	全	RF	51	1	30	−17	21〜32対打撃無敵/33〜44無敵/ヒット時壁バウンド効果(22)/FRタイミング49〜51/22〜33、FB後ろからいきますよに移行可能
	上からいきますよ	38	3	立/空F	RF	47	20	26+着地6	−	21〜32対打撃無敵/33〜42無敵/47対打撃無敵/ノーマルヒット時ダウン効果/CH時バウンド効果(82)/FRタイミング21〜22と跳ね返りモーション中の14〜17/相手しゃがみ時63でヒット(相手ソル)
	挑発(顔フラッシュ)	0	1	空F	R	49	98	24	−	62から移動とガード以外の行動でキャンセル可
	ドーナツ	30回復	−	−	−	53[51]	216	−	−	ドーナツがある状況で何が出るかな？を出せない
	チョコレート	−	−	−	−	53[51]	216	−	−	チョコレートがある状況で何が出るかな？を出せない
	ハンマー	44	5	全	−	13[9]	43[45]	−	−	基底90%/気絶値2倍/攻撃判定が消えたら何が出るかな？を出せる
	ちびファウスト	25	3	全	−	39[35]	−	−	−	落下中ちびファウストは無敵/着地後は飛び道具と相殺する/ちびファウストヒットor着地後何が出るかな？を出せる
	ちびロボカイ	25	3	全	−	39[35]	−	−	−	落下中ちびロボカイは無敵/着地後は地上ヒット時ダウン効果、飛び道具と相殺する/ちびロボカイヒットor着地後何が出るかな？を出せる/ダウン引き剥がし可能
	ちびポチョムキン	25×3	5	全	−	13[9]	−	−	−	落下中ちびポチョムキンは無敵/ヒットorガードor相殺時ちびポチョムキン1〜42無敵、43再び発生/着地後は3回まで飛び道具と相殺する/ちびポチョムキンヒットor着地後何が出るかな？を出せる/空中ヒット時たたき付け効果/ガード硬直20
	時限爆弾	80	5	全	−	134[132]	12	−	−	ヒット時ダウン効果/ケズリ値2倍/爆発は自分にもヒットする/攻撃発生2F前から何が出るかな？を出せる
	メテオ	36×6	5	全	−	196[192]	−	−	−	気絶値0.5倍/飛び道具貫通/メテオの全攻撃判定消失後に何が出るかな？を出せる
	毒薬	10	2	全	−	89[86]	50	−	−	ヒットストップ6/ヒット時毒効果(効果時間375)/攻撃発生10F目から何が出るかな？を出せる
	コイン	10	3	全	−	13[9]	169[171]	−	−	ヒットストップ7/コインが消えたら(空振り時攻撃判定が消えてから42F後、ヒットorガード時地面に落ちてから26)何が出るかな？を出せる/ヒットしたラウンド中もう一丁オイッス、いきなりオイッスが炎のオイッスに変化
	タライ	44	5	全	−	備考参照	接着まで	−	−	基底85%/空中ヒット時たたき付け効果/気絶値1.5倍/攻撃判定が消えたら何が出るかな？を出せる/立ち状態の相手に78[77]でヒット(相手ソル)
	チクワ	15回復	−	−	−	53[51]	216	−	−	テンションバランスがMAXになる/チクワがある状況で何が出るかな？を出せない
	鉄アレイ	50	5	全	−	13	40	−	−	ヒット時横ふっ飛び効果(50)/ガード時ガード硬直25/気絶値2倍
	ここからが見所ですよ！	40	5	立	R	15	2	22	−6	1〜8、38〜39対打撃無敵/ヒット時壁張り付き効果/18〜35追加技に移行可
FB	いきなりオイッス！	60	5	立/空	R	19	6	12	+1	1〜空中判定/1〜8頭部のみくらい判定あり/ヒット時バウンド効果(40)/基底50%/硬直終了まで被CH判定/技後空中に居る時間4F
	レレレの超突き	40	4	全	R	14	着地まで	1	−10	基底80%/技後メス乗り状態に移行/硬直差は最速で降りたときのもの/ダウン引き剥がし可能
	後ろからいきますよ	60	3	全	RF	9	1	30	−17	1〜8打撃無敵/ヒット時壁バウンド効果(32、CH時120)/FRタイミング6〜8
	視聴者全員サービスぅ	80	5	全	−	1+暗転後0	2	全体1	−9	動作中対打撃無敵/ヒット時ダウン効果/ケズリ値2倍/爆発は自分にもヒットする/硬直差は爆発ガード時のもの
覚醒	な・な・な・何が出るかな？	−	−	−	−	1+暗転後6〜	−	全体51	−	1〜6対打撃無敵/硬直終了まで被CH判定/アイテム出現は7、17、27、37
	刺激的絶命拳	30+α	5	屈/空F	RF	11+暗転後1	80	66	−46	1〜15無敵/16〜17対打撃無敵/ヒット後ダウン効果/攻撃力のαは宝箱の内容物によって100or150or190or自分に10となる/気絶値無し/FRタイミングは挑発ポーズ中の39F間
一撃	今週のYAMABA	全体力	−	全	−	5+暗転後12	4	20	−5	一撃必殺準備82

※：アイテムの[ ]はメス乗り状態時のデータ



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	6	1	立／屈／空F	連必JR	4	2	6	+2	―
	K	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	5	8	−3	基底85%
	近距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	4	1	11	+2	―
	遠距離S	26	3	立／屈／空F	必JR	6	1	19	−6	―
	HS	36	5	立／屈／空F	必JR	7	7	12	±0	―
	➡+P	18×2	3	立／屈／空F	必JR	9	3(9)5	10	−1	1〜11ひざ上無敵
	➡+K	20	2	立／空	RF	19	7	3+着地3	−1	5〜空中判定／CH時スライドダウン効果（42／スライド28）／基底75%／FRタイミング16〜18
	➡+HS	60	5	立／屈／空F	必JR	17	6	15	−2	地上ヒット時よろけ効果（最大35）／空中ヒット時バウンド効果（28、CH時46）
	ダスト	17	3	立／空F	R	27	4	9	+1	―
	デッド	25	3	全	R	11	5	15	−6	1〜15無敵／16〜25対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%／全体30
しゃがみ	P	6	1	立／屈／空F	連必R	4	2	7	+1	基底80%
	K	8	1	屈／空F	必R	5	4	7	−1	基底70%
	S	28	3	立／屈／空F	必R	7	4	11	−1	―
	HS	34	5	立／屈／空F	必R	7	10	19	−10	ヒット時浮かせ効果（30、CH時56）／基底80%
	足払い	26	2	屈／空F	必R	9	2	18	−8	5〜10足元無敵
ジャンプ	P	8	1	立／空	連必R	5	4	4	―	―
	K	16×2	1	立／空	連必JR	5	6、2	8	―	2段目空中ヒット時たたき付け効果
	S	28	3	立／空	必JR	9	10	18	―	―
	HS	26×2	3	立／空	必R	8	6、6	26	―	―
	D	32	3	立／空	必R	6	8	18	―	基底80%／ヒット時たたき付け効果（18）／CH時スライドダウン効果（54／スライド32）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	60	―	36dot	―	―	―	―	―	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	―	88dot	―	―	―	―	―	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
必殺技	削岩脚	16×3	1	立／空	必R	8	着地まで	着地後3	―	ヒットストップ5／高度制限あり／着地後硬直は移動以外の行動でキャンセル可／最大3ヒット
	三角跳び	―	―	―	―	―	―	―	―	硬直終了まで被CH判定／高度制限あり／1〜10壁に張り付く／11移動開始／12〜行動可能／2〜3段ジャンプできる状態でのみ使用可能／殺式転移、幻朧斬・陽、ジャンプ攻撃からキャンセル可能／動作開始後にレバーが⬋、➡、⬉以外に入れられていた場合、急角度で落下
	αブレード	44	4	立／屈／空F	R	18	15	着地後34	−32	1〜空中判定／5〜17低姿勢／15〜32相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果（30）／硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0／37〜51追加技に移行可能
	αプラス	38	4	立／屈／空F	RF	8	12	12	−7	ヒット時たたき付け+ダウン効果／CH時壁張り付き効果（80／張り付き30）／動作中しゃがみ状態／FRタイミング6〜7
	空中αブレード	40	3	全	RF	14	14	着地後21	−22	4〜13低姿勢／4〜27相手をすり抜ける／ヒット時浮かせ効果（45）／着地後硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0／FRタイミング14〜16／硬直差は地上から最速で出したとき（発生17）のもの
	βブレード	45	3	立／屈／空F	RF	5	22	17+着地10	−35	1〜8無敵／9〜12対打撃無敵／9〜空中判定／ヒット時横ふっ飛び（根元37、持続30）／CH時横ふっ飛び+ダウン効果／FRタイミング29〜30／自動でジャンプ属性付加
	空中βブレード	40	5	全	R	3	18	着地後8	―	1〜4対打撃無敵／ヒット時横ふっ飛び効果（22）／CH時横ふっ飛び+ダウン効果／着地後硬直中しゃがみ状態
	γブレード	32	3	全	―	15	9	29	+5	ヒット時相手を捕縛（硬直差+27）／捕縛の後半6Fは浮き上がる／飛び道具貫通／ダウン追い打ち時の補正を受けない／空振り時全体52／ヒットorガード時終了モーションに移行（全体21）／※1
	殺式転移（P）	―	―	―	―	―	―	全体25	―	9〜11対打撃無敵
	殺式転移（K）	―	―	―	―	―	―	全体30	―	10〜12対打撃無敵
	殺式転移（S）	―	―	―	F	―	―	全体34	―	10〜15対打撃無敵／10〜19空中判定／31Fから動作キャンセル可能／FR後自動でジャンプ属性付加／FRタイミング16〜18
	殺式転移（HS）	―	―	―	F	―	―	全体20	―	10〜12対打撃無敵／10〜空中判定／FRタイミング13〜14
	殺式転移（D）	―	―	―	F	―	―	全体20	―	10〜12対打撃無敵／10〜空中判定／FRタイミング13〜14
	殺式迷彩	―	―	―	―	―	―	全体29	―	迷彩の持続時間は硬直が解けてから479F間／攻撃をくらうかガードすると効果終了／重ねがけ可能（2回まで）
	幻朧斬	90	―	10dot	F	29	12	着地後10	―	12〜13、17〜41対打撃無敵／14〜空中判定／ヒット時ダウン効果／1〜11被CH判定／着地後硬直中しゃがみ状態／空振り時は全体51／強制基底50%／FRタイミングはヒット後35〜36／15〜27追加技に移行可能
	冽掌	18	3	立／屈／空F	R	13	5	10	−1	14〜動作終了まで追加技に移行可能／CH時浮かせ+ダウン効果／ダウン復帰不能時間26
	麓砕	22	5	屈／空F	R	8	1	25	−7	6〜8足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大47）／9〜動作終了まで追加技に移行可能
	穿踵	30	4	立／空F	RF	25	6	10+着地12	−11	9〜10低姿勢／15〜空中判定／ヒット時バウンド効果（35）／FRタイミング15〜17／自動ジャンプ属性付加
	空中挑発（失敗版）	1	1	全	―	23	―	着地後6	―	ヒットストップ0／飛び道具と相殺しない／1で技成立（使用したことになり再度空中挑発を使用すると成功版になる）／硬直終了まで被CH判定／※1
	空中挑発（成功版）	1	2	全	―	8	―	全体16+着地3	―	基底80%／飛び道具と相殺しない／1で技成立／※1
FB	幻朧斬・陽	70	5	立／屈／空F	R	1	10	29+着地3	−17	ヒット時浮かせ+ダウン効果／着地まで被CH判定／ヒットストップ0／強制基底85%
	αブレード	44	4	立／屈／空F	R	27	15	25	−23	ヒット時壁バウンド効果（60）／硬直終了まで被CH判定／硬直中しゃがみ状態／ヒットストップ0
	βブレード	30、20×3	4	全	R	4	3(3)7(7)13	30+着地5	−28	1〜7無敵／8〜26打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（根元40、持続50）／27〜50被CH判定／ヒットストップ7／着地後硬直中しゃがみ状態
	γブレード	32	3	全	―	15	9	19	+15	ヒット時相手を捕縛（93）、捕縛終了後浮かせ効果（60）／捕縛終了後の吹き飛びは最後に当てた攻撃のヒット効果になる／1〜33被CH判定／飛び道具貫通／ダウン追い打ち時の補正を受けない／ヒットorガード時終了モーションに移行（全体11、1〜2被CH判定）
覚醒	斬星狼牙	30×5、110	5	立／屈／空F	RF	21+暗転後4	―	着地後32	―	1〜30無敵／31〜33対打撃無敵／1〜5段目ヒット時浮かせ効果（120）／6段目ヒット時ダウン効果／6段目のみヒットストップ0／FRタイミング25〜28、2段目ヒット後壁を蹴った瞬間から4Fの間／5段目をヒットorガードさせたときのみ6段目に移行し、その場合着地後硬直87
	万鬼滅砕	7×26、30×4	3×26、5×4	立／屈／空F	R	1+暗転後2	―	着地後10	−48	3〜10対打撃無敵／27〜30段目ヒット時浮かせ（27段目28、28〜30段目57）／ガード時着地まで被CH判定／1〜26段目ヒットストップ0／27〜30段目ヒットストップ7／初段が発生しなかった場合全体27／発生は距離によって異なる
一撃	ディエルタ・エンド	全体力	―	立／屈／空F	―	56+暗転後0	119	43+着地16	―	一撃必殺準備94

※1：攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失

Potemkin

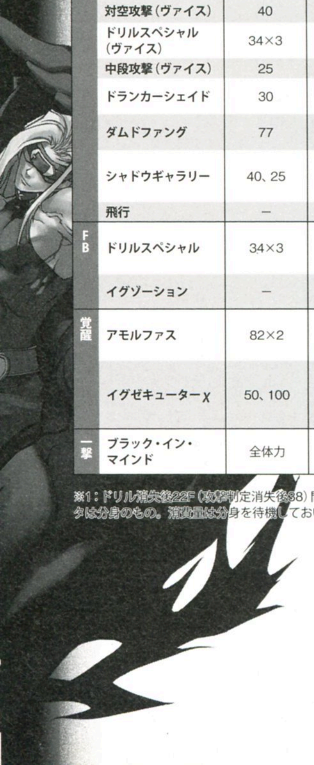
	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	11	1	立／屈／空F	連必JR	5	5	6	−1	ダウン復帰不能時間13
	K	22	3	屈／空F	必JR	7	9	9	−4	基底90%
	近距離S	40	3	立／屈／空F	必JR	9	3	11	±0	−
	遠距離S	36	3	立／屈／空F	必JR	12	7	18	−11	−
	HS	58	5	立／屈／空F	必R	15	7	16	−4	−
	➡+P	35	4	立／屈／空F	必JR	13	7	19	−9	1〜4上半身無敵／5〜14ひざ上無敵／CH時浮かせ効果(50)／基底90%
	➡+K	40	5	立／空F	必JR	18	3	20	−4	基底85%／1〜15投げ無敵
	➡+HS	90	5	立／屈／空F	必RF	23	5	30	−11	基底50%／ヒット時壁バウンド効果(28)／ガード時ガード硬直23／気絶値0.75倍／FRタイミング20〜21
	ダスト	30	5	立／空F	R	31	10	6	+3	硬直終了まで被CH判定
	デッド	35	3	全	R	13	20	3	−9	1〜17無敵／18〜32対投げ無敵／18〜35被CH判定／基底50%
しゃがみ	P	12	1	屈／空F	必R	9	4	8	−2	基底80%
	K	16	2	屈／空F	必R	7	4	14	−6	基底90%
	S	36	4	立／屈／空F	必R	13	3	16	−2	ヒット時引き寄せ効果／地上CH時よろけ効果(最大43)
	HS	66	5	立／屈／空F	必RF	13	5	35	−21	ヒット時浮かせ効果(30)／気絶値1.25倍／FRタイミング13〜15
	足払い	35	3	屈／空F	必R	12	5	14	−2	強制基底80%
ジャンプ	P	18	1	立／空	連R	5	9	6	−	−
	K	22	3	立／空	JR	9	8	13	−	−
	S	32	3	立／空	R	14	6	23	−	地上CH時地面バウンド+ダウン効果／空中ヒット時叩きつけ効果(25)／CH時バウンド効果(60)
	HS	40	4	立／空	R	11	6	16	−	−
	D	45	4	立／空	R	11	着地まで	着地後8	−	空中ヒット時たたき付け効果(40)／着地後硬直中しゃがみ状態／ダウン引き剥がし効果
投げ	通常投げ	45、30	−	55dot	F	−	−	−	−	ヒット時浮かせ+ダウン効果／1段目強制基底50%／FRタイミング40〜44
	空中投げ	70	−	104dot	−	−	−	−	−	ヒット時たたき付け効果(32)／強制基底50%

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	メガフィスト・前方	50	3	立／空	RF	25	8	0+着地13	−9	ヒット時叩きつけ効果／FRタイミング16〜17、25〜26／1〜下半身無敵／4〜空中判定／ガード時攻撃レベル2／
	メガフィスト・後方	50	5	立／空	RF	25	9	0+着地6	+4	ヒット時叩きつけ効果／1〜下半身無敵／5〜空中判定／地上CH時よろけ効果(最大47)／FRタイミング25〜26、28〜29／
	スライドヘッド	40、0	5	屈／空F、ガード不能	RF	23	2(2)1	25	−11	1〜16、26〜35ひざ上無敵／地上ヒット時ダウン効果／追撃はダウン追い打ち扱い／2段目(地震部分)ヒットストップ0／基底90%／最大1ヒット／FRタイミング26〜28
	ハンマフォール	60	4	立／屈／空F	RF	19〜35	2	27	−18	地上ヒット時ダウン効果(22)／FRタイミングは発生した瞬間の1F後／2〜攻撃判定発生の9F前まで追加技に移行可／1〜攻撃判定出現後1まで相手の攻撃を1度だけ通常時の半分のダメージで耐えられる／発生は距離で変化／30でタメ完了
	ハンマフォールブレーキ	−	−	−	F	−	−	全体15	−	FRタイミング3〜10
	F.D.B.	40	4	全	R	21	3	12	+2	地上ヒット時よろけ効果(最大65)／CH時壁張り付き効果(88／張り付き28)／4〜14飛び道具を跳ね返せる
	F.D.B.飛び道具返し	16	3	全	−	1	−	全体22	−	硬直終了まで対打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果(最大35)／ダウン復帰不能時間60／飛び道具貫通
	ポチョムキンバスター	160	−	176dot	−	3	1	−	−	3〜5無敵／1〜16対投げ無敵／空振り時全体40／追撃可能時間12／気絶値0.5倍／強制基底75%
	ヒートナックル	0、15×	1、5×3	ガード不能、空F×3	RF	14	1	22	−	1〜3段目ダウン効果／4段目ヒット時浮かせ効果(45)／つかみ後50(3段目の後)追加技に移行可／相手はスラッシュバックで防御可能／空振り時のみFR対応24〜25
	ヒートエクステンド	2、40、95	5	空F	R	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果(80)
FB	ジャッジガントレッド	85	5	立／屈／空F	R	28	6	28	−15	ヒット時バウンド効果(地上38)／基底85%／2〜23or耐えモーション中1〜5に相手の攻撃をくらうと、耐えモーションに移行／24〜28or耐えモーション中6〜10に相手の攻撃をくらうと、耐えながら攻撃／耐えモーション中7回以上攻撃をくらった場合強制発動／耐えモーションからの攻撃発生10／6〜24停止可能
	ジャッジガントレッド(停止)	−	−	−	−	−	−	全体14	−	−
	空中ポチョムキンバスター	0、140	5	空F	RF	5	1	着地後12	−	ヒット時ダウン効果／着地するまで被CH判定／着地後硬直中しゃがみ状態／2段目強制基底75%／ヒット時ジャンプ方向と逆方向に跳び上がる／ガード時のみロマキャン可能／FRタイミングは相手を放り投げてから9〜11
覚醒	ガイガンター	45	5	全	−	9+暗転後8	48	全体41	+9	1〜9無敵／10〜16打撃無敵／地上ヒット時よろけ効果(最大55)／ダウン復帰不能時間75／気絶値3倍／16〜29追加技に移行可／飛び道具貫通
	ガイガンティックブリッド	126	5	立／屈／空F	R	51	24	14	−19	ヒット時壁バウンド効果(60)／気絶値無し
	ヘブンリーポチョムキンバスター	170	−	−	−	12+暗転後1	15	10	−	1〜12無敵／13〜27上半身無敵／13〜空中判定／ヒット時ダウン効果／気絶値0.5倍
一撃	マグナムオペラ	全体力	−	全	−	11+6	12	16	−9	一撃必殺準備全体68／準備中9〜60ひざ上無敵／9〜28対打撃無敵

	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	9	1	立／屈／空F	連必JR	6	4	7	−1	基底90%
	K	12	1	屈／空F	必JR	8	3	9	−2	基底70%
	近距離S	30	3	立／屈／空F	必JR	9	5	9	±0	—
	遠距離S	20×3	3	立／屈／空F	必R	6	3、5、3	20	−9	ヒットストップ6／CH時のけぞり16
	HS	25×3	5	立／屈／空F	必R	13	2、6、3	15	+1	地上CH時よろけ効果（最大41）／ヒットストップ7／3段目のみキャンセル不可能
	➡+P	22×2	3	立／屈／空F	必JR	13	4、4	12	−2	1〜16上半身無敵／基底90%
	➡+K	30	3	立／空F	必R	18	5	18	−9	基底75%／ヒット時強制しゃがみくらい
	➡+HS	50	5	立／屈／空F	R	13	15	20	−16	ヒット時浮かせ効果（28）／攻撃判定終了から必殺技キャンセル可能
	ダスト	18	3	立／空F	R	26	3	24	−13	硬直終了まで足元無敵
	デッド	25	3	全	R	13	9	18	−13	1〜21無敵／22〜36対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（20）／CH時ダウン効果／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5	4	8	−2	基底80%
	K	18	3	立／屈／空F	必R	7	2	12	±0	基底90%
	S	24	3	立／屈／空F	必R	9	4	16	−6	—
	HS	50	5	立／屈／空F	必R	11	6	19	−6	ヒット時浮かせ効果（26）
	足払い	20	3	屈／空F	必JR	9	6	15	−7	—
ジャンプ	P	13	1	立／空	連必R	5	4	16	—	基底90%
	K	18	3	立／空	必JR	6	6	8	—	基底90%
	S	22	3	立／空	必R	7	12	12	—	基底80%
	HS	33	3	立／空	必R	11	6	12	—	—
	D	40	3	立／空	必R	11	4	19	—	ヒット時横ふっ飛び効果（30）／着地後硬直5
投げ	通常投げ	50	4	49dot	6	—	—	—	—	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	4	88dot	6	—	—	—	—	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

必殺技	インヴァイトヘル（S）	40	3	屈／空	—	18	48	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／1〜26被CH判定／※1
	インヴァイトヘル（HS）	40	3	屈／空	F	18	36	全体42	+2	地上ヒット時ダウン効果／1〜26被CH判定／FRタイミングは12〜13／※1
	ブレイク・ザ・ロウ	—	—	—	—	—	—	全体 26〜167	—	5〜6上半身無敵／7〜9ひざ上無敵／1〜9対投げ無敵／10〜無敵（地面に潜る）／潜るまで＆出現時被CH状態／潜り中追加技に移行可／潜り時間によって出現時のスキが変化／1段階（潜り時間1〜59）：全体16、1〜2対投げ無敵、1〜4ひざ上無敵／5〜10上半身無敵／2段階（60〜121）：全体24、1〜4無敵、5〜6対打撃無敵、7〜8ひざ上無敵／9〜16上半身無敵／3段階（122）：全体36、1〜5対投げ無敵、1〜10ひざ上無敵、11〜22上半身無敵
	追加シャドウギャラリー	40	4	立／空	R	10+20	3	22+着地5	−13	1〜2低姿勢／3〜8足元以外無敵／7〜空中判定／ヒット時スライドダウン効果（60／スライド36）
	エディ召還	—	—	—	—	—	—	全体38	—	12で分身実体化／硬直終了まで被CH判定／分身待機中は分身ゲージが徐々に減少／分身ゲージMAX〜0までの所要時間1000／分身ゲージ0からMAXに回復するまでの所要時間446／召還のコマンドで分身を戻せる（全体硬直29、被CH判定無し）／コマンド入力後7で分身のくらい判定は消える／戻し時（白分身ゲージ）に分身ゲージ0からMAXまで回復するまでの時間は286／※2
	小攻撃	20	2	全	—	11+10	3	12	—	1〜11無敵／ヒットストップ6／消費量151／※2
	移動攻撃	24×2	3、4	全	—	11+13	1（14）3	31	—	31〜50無敵／ヒットorガード時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間1段目19、2段目23／ヒットストップ1段目6、2段目7／消費量241／※2
	対空攻撃	40	3	全	—	11+11	8	23	—	26〜32無敵／ヒット時壁バウンド効果（30）／消費量181／※2
	シャドウホール	20	2	全	—	30	214	23	—	12〜動作終了まで無敵／2から分身ゲージ回復開始／ヒット時捕縛／ヒットストップ6／気絶値無し／基底80%／ダウン引き剥がし効果／捕縛中のけぞり以外のヒット効果のある技を当てた時点で終了（捕縛時間最大175）／ヒット時しゃがみ状態ならしゃがみ状態のまま、それ以外は立ち状態のまま捕縛する／攻撃判定は相手が攻撃判定内に居るときのみ出る／消費量全部／※2
	中段攻撃	24	5	立／空	—	28	28	全体37	—	28〜36無敵／ヒットストップ7／基底80%／相手しゃがみ時25でヒット（相手ソル）／飛び道具判定／14以降必ず発生／消費量621／※2
	転移	—	—	—	—	—	—	全体18	—	1〜16無敵／16で分身実体化、20から操作可能／硬直終了まで被CH判定／消費量201
	小攻撃（ヴァイス）	20	2	全	—	11+7	2	16	—	ヒットストップ6／消費量121
	移動攻撃（ヴァイス）	16×3	3	全	—	11+14	29	25	—	ヒットストップ6／消費量301
	対空攻撃（ヴァイス）	40	4	立／屈／空F	—	11+9	12	31	—	ヒット時浮かせ効果（地上28）／消費量201
	ドリルスペシャル（ヴァイス）	34×3	3	屈／空	—	11+147	36	—	—	コマンド入力後13で分身のくらい判定は消える／消費量全部／飛び道具貫通／3段目のみガード段「全」／ダウン復帰不能時間29
	中段攻撃（ヴァイス）	25	2	立／空	—	11+19	16	22	—	基底70%／ヒット時たたき付け効果（40）／ヒットストップ6／消費量301
	ドランカーシェイド	30	3	立／屈／空F	RF	9	10	10	−6	1〜18対投げ無敵／CH時壁バウンド効果（80）／FRタイミング9〜10／飛び道具跳ね返し判定は3〜18
	ダムドファング	77	—	70dot	F	6	1	—	—	硬直終了まで被CH判定／空振り時全体24／強制基底50%／FRタイミング相手と離れ始めてから7〜10／FR時移動制限解除
	シャドウギャラリー	40、25	4	立／屈／空F	RF	出現後7	6（12）3	24+着地7	−17	地面から出現するまで空中判定／出現後1〜12足元以外無敵／7〜空中判定／1段目浮かせ効果（60）／2段目ヒット時横ふっ飛び効果（20）／FRタイミング地面から出現後19〜21／1段目のみガード時硬直差−31／最低空時発生15
	飛行	—	—	—	—	—	—	全体91	—	レバーで任意の方法に移動可能／動作中ガード不能（フォルトレスは可）
FB	ドリルスペシャル	34×3	3	屈／空、全	F	20	36	全体62	+8	1段目のみ下段判定／2段目以降はガード段[全]／地上ヒット時ダウン効果／1〜31被CH判定／FRタイミング22〜23／10以降必ず発生／飛び道具貫通／ダウン復帰不能時間29
	イグゾーション	—	—	—	—	—	—	全体48	—	13で分身ゲージ1000回復／動作中被CH判定
覚醒	アモルファス	82×2	3	立／屈／空F	—	8+ 暗転後8	6、3	28	−17	1〜17無敵、18〜29対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2段目25）／1〜29被CH判定／ヒットストップ0／ケズリ値2倍／攻撃をくらった瞬間に攻撃判定消失／飛び道具貫通
	イグゼキューターχ	50、100	3	全	R	4+ 暗転後7	端まで	出現後37	—	3〜17対打撃無敵／1段目ヒット時浮かせ効果（90）／1段目ヒット時のみ2段目発生／2段目ヒット時たたき付け＋ダウン効果／ヒットストップ0／硬直終了まで被CH判定／硬直中後半は地面から出現する／地面から出現時の硬直中：1〜10ひざ上無敵、11〜22上半身無敵
一撃	ブラック・イン・マインド	全体力	—	立／屈／空F	—	9+ 暗転後4	16		−13	一撃必殺準備全体68／準備中9〜60ひざ上無敵／9〜28対打撃無敵

※1：ドリル消失後22F（攻撃判定消失後38）間は同ボタンで出すことはできない。攻撃をくらった次のフレームに攻撃判定消失　※2：戻し時（白分身ゲージ）に分身ゲージ0からMAXまで回復するまでの時間は286　※3：データは分身のもの。消費量は分身を待機しておいたときと同量の分身ゲージ



分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	18	1	立／屈／空F	連必JR	7	5	6	−1	−
	K	12	1	立／屈／空F	連必JR	5	6	14	−10	蹴り上げ部分の発生は7
	近距離S	22×2	3	立／屈／空F	必JR	7	3、3	17	−6	−
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必JR	7	2	16	−4	−
	HS	30×2	5	立／屈／空F	必R	6	4（2）2	21	−4	2段目の発生は12
	➡+P	22×2	3	立／屈／空F	必JR	7	9、3	20	−9	1〜12上半身無敵／地上CH時よろけ効果（最大39）／基底90%
	➡+K	25	4	立／空F	必R	18	4	8	+5	1〜19下半身無敵／20〜21足元無敵／基底80%／相手しゃがみ時20でヒット（相手ソル）
	➡+HS	60	5	立／屈／空F	必R	16	3	25	−9	ヒット時たたき付け＋ダウン効果
	ダスト	12	3	立／空F	R	27	3	23	−12	8〜23低姿勢／30〜41足元無敵／硬直終了まで被CH判定
	デッド	20	3	立／屈／空F	R	7	6	33	−25	1〜12無敵／13〜40対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（40）／基底40%
しゃがみ	P	9	1	立／屈／空F	連必R	5	2	6	+2	基底85%
	K	8	1	屈／空F	連必R	5	2	7	+1	基底75%
	S	26	3	屈／空F	必JR	9	4	15	−3	−
	HS	36	4	立／屈／空F	必JR	11	7	12	−2	基底90%／1〜3低姿勢／ヒット時浮かせ効果（20、CH時48）
	足払い	26	3	屈／空F	必R	13	3	12	−1	10〜21足元無敵
ジャンプ	P	10	1	立／空	連必R	5	6	8	−	−
	K	12	2	立／空	必JR	4	9	9	−	−
	S	26	3	立／空	必R	9	6	12	−	※1
	HS	32	3	立／空	必R	12	3	11	−	ヒット時浮かせ効果（20）／※1
	D	48	4	立／空	必R	17	7	9	−	基底80%／ヒット時壁バウンド効果／着地後硬直6／※1
	⬇+HS	22×3	2	立／空	必R	8	4（2）6（2）4	17	−	空中ヒット時ダウン効果（16）
投げ	通常投げ	50	−	40dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果／強制基底40%／空中の相手に追撃可能な最大時間15
	空中投げ	55	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%

※1：ヒットorガードした次のフレーム〜動作終了まで空中ダッシュでキャンセル可能

分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ラストシェイカー	12×n	3	全	R	10	1（3）×n	8	+5	ヒットストップ6／硬直差は連打無しのもの／8〜追加技に移行可能
	タンデムトップ（S）	40	3	全	F	11	13	15	−1	ヒット時壁バウンド効果（22）／硬直終了まで被CH判定／全体38／FRタイミング3〜4／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	タンデムトップ（HS）	50	3	全	F	60	33	全体32	−	ヒット時壁バウンド効果（28）／硬直終了まで被CH判定／FRタイミング20〜21／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	バッドムーン	24×n	3	立／空	RF	11	着地まで	着地後22	−15	ヒット時浮かせ効果（30）／着地後しゃがみ状態／ヒットストップ6／基底80%／FRは着地後orガード後5〜7／硬直は空振り時のもの／空振り時の硬直1〜15空中判定／硬直差は地上から最速で出したとき（発生16）のもの／高度制限あり
	高速落下	−	−	−	F	−	−	着地後12	−	移動中は相手をすり抜ける／FRタイミング14〜15／地上から最速で出した場合の全体29／高度制限あり／着地後硬直は必殺技でキャンセル可
	前転	−	−	−	−	−	−	全体24	−	2〜3低姿勢／4〜15超低姿勢／相手をすり抜ける／1〜15被CH判定／動作中サイレントフォース回収可能
	アイアンセイバー	36	3	屈／空F	RF	17	画面端まで	18+着地8	−13	7〜空中判定／ヒット時ダウン効果／基底90%／FRタイミング17〜22
	サイレントフォース（K）	20	2	全	−	11	※1	全体13	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	サイレントフォース（S）	20	2	全	−	11	地面or画面端に当たるまで1（2）×n	全体13	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	サイレントフォース（HS）	20	2	全	−	16	地面or画面端に当たるまで1（2）×n	全体28	−	地上CH時よろけ効果（最大49）／ダウン復帰不能時間33／硬直終了まで被CH判定／基底80%／高度制限あり　※2
	シークレットガーデン	30×5	3	全	−	56	−	全体74	−	1〜55被CH判定／52以降必ず発生／2〜55追加入力受付（最大4回）／7〜33シークレットガーデン停止に移行可（全体21、被CH判定無し）／飛び道具貫通／攻撃判定消失後27F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
FB	プリティメイズ	22×3	4	全	F	43	41	全体33	−	全体33／1〜20空中判定／ヒット時浮かせ＋引き寄せ効果（35）／ガード時引き寄せ効果／硬直終了までCH判定／22以降必ず発生／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない／FRタイミング6〜8
	空中プリティメイズ	50	5	全	F	13	33	全体23	−	ヒット時壁バウンド効果（50）／着地するまで被CH判定／12以降必ず発生／攻撃判定消失後42F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない／FRタイミング4〜6
	シークレットガーデン	30×5	3	全	−	34	18（8）	全体68	−	5〜空中判定／1〜25、55〜68まで被CH判定／30以降必ず発生／6〜41追加入力受付（最大4回）／飛び道具貫通／攻撃判定消失後27F間タンデムトップ、シークレットガーデン、プリティメイズを出せない
	ロンギヌス	35	5	全	R	5	8	6	+7	ヒット時壁張り付き効果（55／張り付き26）／ガード時ガード硬直20／強制基底80%
覚醒	ウィンガー	40、25×4、80	5	立／屈／空F、立／空F	RF	5+暗転後1	2×5（10）15	着地後30	−21	1〜7無敵／上昇部分浮かせ効果（60）／降下部分壁バウンド効果（60）／FRタイミング23〜24／最後の一撃ヒット時スライドダウン（60／スライド35）
	ウィンガー（空中）	80	5	立／空	R	1+暗転後6	着地まで	着地後30	−13	基底70%／1〜7打撃無敵／ヒット時スライドダウン効果（60／スライド36）
	エメラルドレイン	36×3	3	全	−	4+暗転後2	−	全体75	−3	5のみ対打撃無敵／ヒット時壁バウンド＋ダウン効果／2段目発生26、3段目発生46
一撃	アイアンメイデン	全体力	−	全	−	5+暗転後29	−	全体165	−62	一撃必殺準備66／硬直差は画面端の相手にガードさせたときのもの

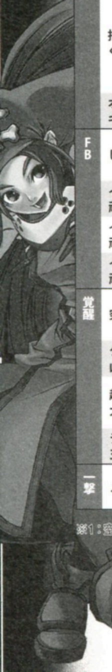
※1：（1）1（1）以降は2（1）×n　※2：サイレントフォースを投げた後、針の上でしゃがむor前転すると回収可（しゃがみモーション中1F、前転モーション中1で回収）。針は地面に刺さってから122以降に回収可能。



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	基底80%
	K	20	2	立／屈／空F	必JR	9	6	9	−3	4〜17足元無敵／4〜14対投げ無敵
	近距離S	30	4	立／屈／空F	必JR	7	3	15	−1	−
	遠距離S	33	4	立／屈／空F	必JR	12	3	20	−6	−
	HS	50	5	立／屈／空F	必R	13	4	8	7	13〜16足元無敵／地上CH時よろけ効果（最大47）
	➡+P	44	4	立／屈／空F	必R	16	6	18	−7	1〜18ひざ上無敵／地上ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／空中ヒット時横ふっ飛び効果／基底90%／気絶値3倍
	➡+P（タメ）	44	4	立／屈／空F	必R	17〜47	6	18	−7〜+11	1〜11ひざ上無敵／地上ヒット時横ふっ飛び＋ダウン効果／空中ヒット時壁張り付き効果（40／張り付き30）／基底90%／発生はボタンを離してから9F後／4〜19空振りキャンセル可能
	➡+HS	70	5	立／屈／空F	必R	16	6	34	−21	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80
	➡+HS（タメ）	70	5	立／屈／空F	必R	19〜29	6	31	−18	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80／発生はボタンを離してから9後
	➡+HS（最大タメ）	90	5	立／空F	必R	27	6	21	−8	地上CH時よろけ効果（最大47）／空中CH時ダウン復帰不能時間80／相手しゃがみ時29でヒット（相手ソル）／9〜27まで空振りキャンセル可能
	ダスト	22	4	立／空F	R	28	3	18	−4	16以上ボタン押しっぱなしで派生技に移行
	デッド	25	3	全	R	16	6	18	−10	1〜21無敵／22〜37対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	10	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	基底80%
	K	14	1	屈／空F	必R	7	4	9	−3	7〜10低姿勢／基底80%
	S	26	3	立／屈／空F	必R	9	3	15	−4	−
	HS	44	5	屈／空F	必R	14	3	16	±0	地上ヒット時よろけ効果（最大31）／CH時引き寄せ効果（最大43）
	足払い	30	4	屈／空F	必R	7	10	8	−1	−
	↘+K	24	2	屈／空F	RF	8	21	20	−29	5〜7、29〜40低姿勢／8〜28足元以外無敵／地上ヒット時ダウン効果／硬直終了までCH判定／1〜7立ち状態／FRタイミングは29〜30
ジャンプ	P	14	1	立／空	連必R	5	6	6	−	−
	K	24	2	立／空	必R	6	6	8	−	−
	S	30	3	立／空	必JR	13	4	5	−	−
	HS	40	3	立／空	必R	12	10	15	−	ダウン復帰不能時間28／地上CH時浮かせ＋ダウン効果
	D	38	4	立／空	必JR	10	12	24	−	7〜21上半身無敵／ヒット時浮かせ効果（21）／気絶値1.75倍／着地後硬直5／24〜ジャンプ攻撃（P、K、S、HS）でキャンセル可
	⬇+HS	41	3	立／空	必R	13	着地まで	0	−	ガード時攻撃レベル4
投げ	通常投げ	55	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%
	空中投げ	60	−	96dot	−	−	−	−	−	ヒット時ダウン効果／強制基底50%

必殺技	な〜んてねっ	38	4	屈／空F	R	35	4	25	−12	ヒット時浮かせ効果（40）／ヒット時引き寄せ効果
	イルカさん・横（S）	50	3	全	F	7	10	8+着地3	−9	3〜6、9〜16下半身無敵／7〜8、17〜19足元無敵／1〜空中判定／空振り時着地まで被CH状態／4〜14追加技に移行可能／空中ヒット時スライドダウン効果（48／スライド21） ※1
	イルカさん・横（HS）	50	3	全	F	8	20	7+着地3	−9	4〜7、10〜27下半身無敵／8〜9、28〜30足元無敵／1〜空中判定／空振り時着地まで被CH状態／5〜25追加技に移行可能／空中ヒット時スライドダウン効果（48／スライド21） ※1
	イルカさん・縦（S）	50	3	立／屈／空F	F	8	20	着地後3	−15	1〜3対投げ無敵／4〜空中判定／ヒット時浮かせ＋引き寄せ効果（35）／18〜ガード段立・空／相手しゃがみ時21でヒット（相手ソル）／7〜着地するまで追加技に移行可能 ※1
	イルカさん・縦（HS）	50	3	立／屈／空F	F	8	27	着地後3	−13	1〜3対投げ無敵／4〜空中判定／地上ヒット時浮かせ効果（40）／21〜ガード段立・空／相手しゃがみ時29でヒット（相手ソル）／7〜着地するまで追加技に移行可能 ※1
	レスティブローリング（S）	30	3	立／屈／空F	RF	13	40	22+着地15	−63	13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（35）、出始め2F間のみダウン復帰不能時間40／26〜52追加技に移行可／FRタイミング13〜14
	レスティブローリング（HS）	30	3	立／屈／空F	RF	13	40	24+着地15	−65	13〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（40）／26〜52追加技に移行可／FRタイミング13〜14
	空中レスティブローリング（S）	30	3	立／空	RF	10	40	着地後15	−	ヒット時浮かせ効果（30）／23〜49追加技に移行可／FRタイミング10〜12
	空中レスティブローリング（HS）	30	4	立／空	RF	16	40	着地後15	+1	ダウン復帰不能時間35／29〜55追加技に移行可／FRタイミング16〜18／硬直差は地上から最速で出したとき（発生19）のもの
	方向転換	18	2	立／屈／空	R	5	24	着地後15	−	ヒット時浮かせ効果（32）／22〜34追加技に移行可／最大3回まで方向転換できる
	拍手で迎えてください	20、22×1or2or3or6	3	立／屈／空F、全	RF	23	12	21	−19	1〜10上半身無敵／11〜25低姿勢／ヒット時浮かせ効果（16）／全体55／FRタイミング23〜24／飛び道具部分はため解放後17で発生（最速49）／イルカの数：1匹（タメ1〜121）、2匹（タメ122〜271）、3匹（タメ272〜631）、6匹（タメ632〜1113）／1114までタメると3匹で自動放出／飛び道具部分タメ解放した瞬間から必ず発生／空中ヒット時叩きつけ効果（14）／イルカの進行方向にノックバック／打撃部分基底90%
	オーバーヘッド・キッス	40	−	90dot	R	25	1	−	−	19〜25打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（80）／空振り時全体42／強制基底65%
FB	じゃっくはうんど	38	5	立／空F	R	24	10	35	−26	16〜33足元無敵、空中判定／34〜39、48〜51低姿勢／40〜47足元以外無敵／52〜64足元無敵／ヒット時バウンド効果（60）／ダウン引きはがし効果／硬直終了まで被CH状態／強制基底80%
	イルカさん頑張って・横（S派生）	22	3	全	−	1	17	着地後11	+13	ダウン復帰不能時間30／硬直差は密着から最速で派生したもの
	イルカさん頑張って・横（HS派生）	22	3	全	−	1	20	着地後14	+10	ダウン復帰不能時間30／硬直差は密着から最速で派生したもの
	イルカさん頑張って・縦	22	3	全	−	1	−	全体16	−	ダウン復帰不能時間30
覚醒	究極のだだっこ	25、17×8	5	立／屈／空F	R	7+暗転後2	3	26	−10	1〜10無敵／11〜13対投げ無敵／ダウン引き剥がし効果／1段目空中ヒット時ダウン効果／3〜8段目ダウン復帰不能時間50／9段目ヒット時横ふっ飛びダウン効果（50）／2〜8段目ヒットストップ0／1段目ヒット時のみ2段目以降発生
	グレート山田アタック	110	5	立／屈／空F	−	9+暗転後0	−	全体74	−	5〜22対打撃無敵／ヒット時壁バウンド効果（90）／暗転後持続の11まで相手は行動不能／飛び道具貫通
	超絶閃絶きりもみ大旋風	24×10	5	立／屈／空F	R	1+暗転後14	{2（12）}×9、2	15	+2	1のみ無敵／ヒット時壁バウンド効果（120）／ヒットストップ7／攻撃判定が出た次のフレームに追加技へ移行可能／気絶値無し／モーション中は覚醒必殺技以外の技を耐えられる
	デラックス五所川原ボンバー	48	5	立／屈／空F	−	11	10	14	+20	ヒット時叩きつけ効果（60）／ガード時ガード硬直28
一撃	メイと愉快な仲間達	全体力	−	70dot	−	7+暗転後9	2	−	−	一撃必殺準備全体70／1〜18無敵／空振り時全体23

※1：空振り時着地後硬直は移動以外の行動でキャンセルできる。ヒットorガード時着地硬直は横は5F、縦は7F＋しゃがみ状態。FRタイミングはヒットorガードした瞬間から10〜12。30でタメ完成



	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	8	1	立／屈／空F	連必JR	5	4	6	±0	－
	K	12	1	屈／空F	必JR	5	8	7	－5	基底80%
	近距離S	28	4	立／屈／空F	必JR	7	2	18	－3	－
	遠距離S	28	3	立／屈／空F	必R	10	6	19	－11	－
	HS	42	5	立／屈／空F	必R	10	6	12	＋1	地上CH時よろけ効果（最大47）
	➡＋P	30	3	立／屈／空F	必R	9	5	15	－6	1～6上半身無敵／7～13ひざ上無敵／CH時横ふっ飛び効果（地上56、空中28）／基底90%
	➡＋K	36	4	立／屈／空F	必R	17	2	11	＋4	空中ヒット時横方向吹き飛ばし効果（25）
	➡＋HS	43	5	立／屈／空F	必JR	20	4	17	＋2	地上ヒット時よろけ効果（最大50）／空中ヒット時壁バウンド効果（45）／通常ガード時ガード硬直22
	⬋＋HS	36、36	5	立／屈／空F	必JR	23	8、1	3	＋15	ヒット時強制しゃがみくらい
	ダスト	15	3	立／空F	R	25	4	22	－12	－
	デッド	25	3	立／屈／空F	R	12	3	24	－13	全体38／1～14無敵／15～32対投げ無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	4	4	5	＋1	基底80%
	K	14	1	屈／空F	必R	5	4	6	±0	基底70%
	S	25	3	屈／空F	必R	9	2	13	－1	－
	HS	40	4	立／屈／空F	必JR	12	4	20	－7	CH時浮かせ効果（46）／空中ヒット時引き寄せ効果（19）
	足払い	30	3	屈／空F	必JR	7	12	12	－10	基底85%
ジャンプ	P	12	1	立／空	連必JR	6	6	6	－	－
	K	16	1	立／空	必R	7	8	8	－	－
	S	28	3	立／空	必JR	7	3	21	－	－
	HS	38	3	立／空	必R	13	4	23	－	－
	D	40	3	全	－	38	13	全体25	－	地上ヒット時浮かせ効果（28）／CH時浮かせ効果（46）／着地後硬直11／16まで被CH判定、その場に停滞／飛び道具判定／攻撃をくらうと同時に攻撃判定消失／ジャンプDが消失するまで再度ジャンプDが出せない
投げ	通常投げ	60	－	43dot	RF	－	－	－	－	ヒット時ダウン効果／強制基底50%／FRタイミング59～60
	空中投げ	60	－	88dot	－	－	－	－	－	ヒット時壁バウンド効果（60）／強制基底50%
必殺技	スタンエッジ（S）	40	3	全	F	10	－	全体41	－5	ダウン復帰不能時間18／1～21被CH判定／FRタイミング22～23
	スタンエッジ（HS）	40	4	全	F	13	－	全体52	－9	ダウン復帰不能時間20／1～24被CH判定／FRタイミング25～26
	スタンエッジ・チャージアタック	20×3	4	全	F	43	49	全体68	＋18	ダウン復帰不能時間20／ヒットストップ7／FRタイミング31～32／9～27追加技に移行可能／FR直後に行動すると弾の高度が変化
	空中スタンエッジ（S）	33	3	全	F	15	－	全体59	－	ダウン復帰不能時間18／着地後硬直14、しゃがみ状態／FRタイミング16～18／FR成功時自動でジャンプ属性付加／高度制限あり
	空中スタンエッジ（HS）	33	4	全	F	13	－	全体56	－	着地後硬直14、しゃがみ状態／FRタイミング14～16／FR成功時自動でジャンプ属性付加／高度制限あり
	空中スタンエッジ・チャージアタック	20×3	5	全	F	31	－	全体63	－	ダウン復帰不能時間25／着地後硬直14、しゃがみ状態／ヒットストップ7／FRタイミング21～22／高度制限あり
	ヴェイパースラスト（S）	32	3	立／屈／空F	R	9	3	32＋着地13	－34	1～8無敵／9～空中判定／ヒット時浮かせ効果（50）／基底80%／16～29追加技に移行可能
	ヴェイパースラスト（HS）	36	3	立／屈／空F	R	11	4	30＋着地13	－33	1～10無敵／11～15対打撃無敵、空中判定／ヒット時浮かせ効果（45）／基底80%／17～31追加技に移行可能
	空中ヴェイパースラスト	32	3	全	R	11	3	着地後13	－	1～10対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（45）／15～33追加技に移行可能
	ライジングジャベリン（S）	16	5	全	RF	17	5	着地後6	－	ヒット時壁張り付き効果（62／張り付き32）／着地まで被CH判定／FRタイミング24～26
	ライジングジャベリン（HS）	16	5	全	RF	17	6	着地後12	－	ヒット時壁バウンド効果（65）／FRタイミング27～29／着地まで被CH判定
	スタンディッパー	12、32	4、3	屈、立／屈／空F	RF	8	14（7）3	26	－15	5～21低姿勢／2段目ヒット時ダウン効果／FRタイミングは24～26
	グリードセバー	30	4	立／空	R	18	15	5＋着地11	－14	4～足元無敵、空中判定／ノーマルヒット時地面バウンド効果（40）／着地後しゃがみ状態／基底85%／相手しゃがみ時21でヒット（相手ソル）／CH時高い浮かせ＋ダウン効果
	ライトニングストライク	30	3	－	F	14	1	53	－	ダウン引きはがし効果／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ0／相手がダウン中のみ使用可能／FRタイミング14～16
FB	ライトニングスフィア	24×3	5	立／屈／空F	－	6	34	4	＋8	地上・空中ヒット時引き寄せ効果／ダウン復帰不能時間（25）／ヒットストップ7／全体43／30～36追加技に移行可能
	チャージドライブ	130	5	全	R	7＋暗転後13	15	35	－31	強制基底70%／ヒット時壁張り付き効果（80／張り付き60）
	グリードセバー	70	4	立／空	R	22	4	21	－8	基底80%／空中ヒット時ダウン効果（44）／CH時バウンド効果（地上43、ソルの場合）／5～20空中判定／硬直中被CH判定
	スタンレイズ	18×2	3	立／屈／空F	－	45	161	全体22	－	立ちヒット時のけぞり22／CHヒット時浮かせ効果（62）／ダウン復帰不能時間40／15まで被CH判定、その場に停滞／ヒットストップ6／高度制限あり／12以降必ず発生
覚醒	ライド・ザ・ライトニング	36×5	3	立／屈／空F	RF	10＋暗転後1	42	20	－24	1～14無敵／15～19対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（36）／硬直中被CH判定／ヒットストップ6／気絶値無し／FRタイミング53～56
	空中ライド・ザ・ライトニング	36×5	3	全	RF	7＋暗転後1	42	着地後3	－	1～14無敵／15～19対投げ無敵／ヒット時浮かせ効果（45）／着地まで被CH判定／ヒットストップ6／気絶値無し／FRタイミング50～53
	セイクリッドエッジ	27×5	5	全	F	5＋暗転後3	－	全体36	＋13	ダウン復帰不能時間30／ヒットストップ0／FRタイミング13～14
一撃	ライジング・フォース	全体力	－	全	－	9＋暗転後8	3	45	－29	一撃必殺準備46



分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
立ち	P	10[12]	1	立／屈／空F	連必JR	4[3]	4[2]	6[4]	±0[+4]	基底80%（DI時基底無し）
立ち	K	14×2	2[1]	立／屈／空F	必JR	3[2]	2、6[1、4]	13[7]	−7[−1]	ドラゴンインストール中はジャンプキャンセル不能。
立ち	近距離S	30[28]	3	立／屈／空F	必JR	5[3]	2[1]	12[10]	±0[+3]	−
立ち	遠距離S	30[28]	3	立／屈／空F	必R	7[5]	1[1]	24[14]	−11[±0]	−
立ち	HS	40[44]	5	立／屈／空F	必JR	11[6]	2[1]	26[13]	−9[+5]	−
立ち	➡+P	32	3	立／屈／空F	必R	11[6]	3[2]	20[10]	−9[+2]	1〜8[1〜4]、14〜21[8〜11]上半身無敵／9〜13[5〜7]ひざ上無敵／ヒット時壁バウンド効果（30）／基底90%（DI時基底無し）
立ち	➡+HS	32×2 [40×2]	4[5]	立／屈／空F	必R	13[8]	5、1	30[16]	−14[+2]	気絶値1.5倍／硬直終了まで被CH判定
立ち	ダスト	17[20]	3	立／空F	R	24[18]	3[2]	24[12]	−13[±0]	1〜30被CH判定
立ち	デッド	25	3	全	R	11	3	25	−14	1〜13無敵／14〜33対投げ無敵／14〜23上半身無敵／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／基底50%
しゃがみ	P	8	1	立／屈／空F	連必R	5[3]	4[2]	4	+2[+4]	基底80%（DI時基底無し）
しゃがみ	K	12[14]	1	屈／空F	必R	6[4]	3[2]	8[6]	−1[+2]	基底70%（DI時基底無し）
しゃがみ	S	25[24]	3	立／屈／空F	必R	10[7]	3[2]	8[5]	+3[+7]	−
しゃがみ	HS	36[40]	5	立／屈／空F	必JR	8[5]	6[3]	26[13]	−13[+3]	CH時浮かせ効果（60）（通常時のみ）／基底90%
しゃがみ	足払い	28[30]	4[5]	屈／空F	必R	7[5]	3[2]	20[13]	−6[+4]	基底90%／4〜23[3〜15]低姿勢
ジャンプ	P	13[12]	1	立／空	連必R	5[3]	7[4]	4[3]	−	−
ジャンプ	K	22	2[3]	立／空	[連J]必R	6	6[3]	17[12]	−	−
ジャンプ	S	28[25]	3	立／空	[連]必JR	9[6]	3[2]	23[12]	−	−
ジャンプ	HS	24[20]×2	3	立／空	必[J]R	9[8]	6、8[4、4]	0	−	ダウン復帰不能時間17（通常時のみ）
ジャンプ	D	40	4	立／空	必JR	9	7	10	−	ノーマルヒット時横ふっ飛び効果（27）／CH時壁バウンド効果（54）／着地後硬直5／基底90%
投げ	通常投げ	60	−	43dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果／強制基底50%
投げ	空中投げ	60	−	88dot	−	−	−	−	−	ヒット時浮かせ効果（60）／気絶値1.5倍／強制基底50%

※：DIはドラゴンインストールの略。データ中の[　]はDI時のもの

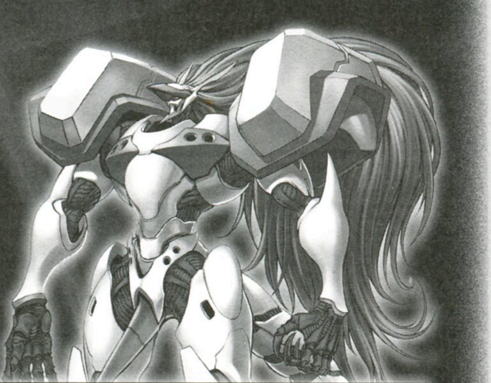
分類	技名	攻撃力	Lv	ガード段	C	発生	持続	硬直	硬直差	備考
必殺技	ガンフレイム	50、42、30、30	3、3、2、2	全	F	21	9×2、6×2	全体50	−3	ヒット時浮かせ効果（28）／硬直終了まで被CH判定／ケズリ値2倍／FRタイミング14〜15／19以降必ず発生／攻撃力、持続、攻撃Lvは手前からのもの／火柱は21、31、39、42で発生／最大1ヒット
必殺技	ガンフレイム（DI版）	60	3	全	F	20	6	7	+7	ヒット時浮かせ効果（40）／硬直終了まで被CH判定／ヒットストップ6／ケズリ値2倍／FRタイミング21〜22／飛び道具貫通
必殺技	ガンフレイムフェイント	8	1	立／屈	R	13	2	全体31	−9	硬直終了まで被CH判定
必殺技	ヴォルカニックヴァイパー（S）	20、36	3	立／屈／空F	R	7	3（3）11	21+着地10	−28	1〜9無敵／10〜13対打撃無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2段目26）／24〜40追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
必殺技	ヴォルカニックヴァイパー（DI版S）	20×3	3	立／屈／空F	R	7	3（1）4、2	21+着地10	−19	1〜9無敵／10対打撃無敵／10〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2〜3段目30）／着地後しゃがみ状態
必殺技	ヴォルカニックヴァイパー（HS）	20、36	3	立／屈／空F	R	5	2（3）18	29+着地8	−43	1〜6無敵／7〜11対打撃無敵／7〜空中判定／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2段目36）／28〜44追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
必殺技	ヴォルカニックヴァイパー（DI版HS）	60、18×9	5、3×9	立／屈／空F	R	7	3、54	36+着地10	−78	1〜9対打撃無敵／1段目ヒット時浮かせ+ダウン効果／2段目以降ヒット時浮かせ効果（60）、ヒットストップ0／1段目気絶値2倍／63〜追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
必殺技	空中ヴォルカニックヴァイパー（S）	36、24	3	全	R	5	2（3）9	着地後10	−	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目36、2段目27）／19〜35追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
必殺技	空中ヴォルカニックヴァイパー（HS）	46、26	3	全	R	5	2（3）18	着地後10	−	1〜9対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目38、2段目36）／32〜44追加技に移行可能／着地後しゃがみ状態
必殺技	空中ヴォルカニックヴァイパー（DI版）	20×3	3、4×2	立／屈／空F、全×2	R	7	3（2）2、6	着地後10	−	1〜9無敵／10〜11対打撃無敵／ヒット時浮かせ効果（1段目地上28、2〜3段目45）／着地後しゃがみ状態
必殺技	叩き落とし	16	3	立／空F	R	12	4	着地後10	−	ヒット時たたき付け効果（30）／落下中被CH判定／着地後しゃがみ状態
必殺技	グランドヴァイパー	8×7、32	3×7、5	屈／空F×7、立／屈／空F	R	17	4×4、2×2、5、（20）3	37	−21	1〜4ひざ上無敵／5〜16、突進中足元以外無敵／突進部分1〜6段目：ダウン復帰不能時間26／立ちヒット時のけぞり24／ヒットストップ6／気絶値0.25倍／基底80%／突進部分7段目：ヒット時浮かせ効果（28）／ヒットストップ6／フィニッシュ部分：ヒット時浮かせ効果（42）／クリーンヒット時浮かせ効果（64）／データは最大時のもの
必殺技	バンディットリヴォルヴァー	24、36	3	立／屈／空F	R	9	5（11）9	2+着地7	−3	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／1段目ヒット時浮かせ効果（26）／2段目空中ヒット時たたき付け+ダウン効果／自動でジャンプ属性付加／着地後しゃがみ状態
必殺技	バンディットリヴォルヴァー（DI版）	20×3、50	4×3、5	立／屈／空F	R	7	3、3、3（9）9	3+着地7	+3	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／1〜3段目ヒット時浮かせ効果（26）／4段目空中ヒット時たたき付け効果（26）／ジャンプ属性付加／着地後しゃがみ状態
必殺技	空中バンディットリヴォルヴァー	22、20×2	2	全	RF	6	3（14）4、2	着地後12	−	1段目地上ヒット時浮かせ効果（24）／ダウン復帰不能時間2段目32、3段目28／FRタイミング6〜8／ガード時攻撃レベル1／着地後しゃがみ状態
必殺技	バンディットブリンガー	50	5	立／空	RF	32	6	9+着地4	+1	1〜3対打撃無敵／9〜空中判定／ヒット時地面バウンド効果（50、クリーンヒット時80）／CH時バウンド効果（152）／FRタイミング18〜20／基底66%／相手しゃがみ時32でヒット（相手ソル）／着地後しゃがみ状態／ガード時ガード硬直19
必殺技	ライオットスタンプ	40	1	立／空	RF	壁接触後9	−	着地後3	−4〜	1〜空中判定／ヒット時壁バウンド効果（地上28）／攻撃発生まで被CH判定なし／FRタイミング壁接触後9〜12／自動でジャンプ属性付加／発生は壁接触後9／画面端で出した場合発生14
必殺技	ぶっきらぼうに投げる	30	−	70dot	−	4	1	−	−	1〜14被CH判定／空振り時全体35／強制基底55%
必殺技	サイドワインダー	35※1	5	立／空	R	9	4	着地後13	−	ヒット時壁バウンド効果（クリーンヒット時56）／落下中〜着地後硬直まで被CH判定／気絶値0.5倍／強制基底70%／着地後しゃがみ状態／※3
必殺技	ファフニール	40	4	立／屈／空F	R	19	3	27	−13	強制基底70%／地上ヒット時よろけ効果（最大42）／空中ヒット時ダウン効果（24）／CH時スライドダウン効果（56／スライド40）／20〜25追加技に移行可能
必殺技	叩き落とし（DI専用技）	60	3	立／空	R	17	12	着地まで+10	+3	基底80%／ヒット時バウンド効果（55）／硬直差は最低空で出した場合のもの（発生20）
FB	ファフニール	60	5	立／屈／空F	R	11	17	3	+7	攻撃判定発生まで対投げ無敵／ヒット時ダウン効果（40）、クリーンヒット時スライドダウン（80／スライド28）／ガード時ガード硬直26／強制基底70%／12〜18追加技に派生可能
FB	タイランレイブ	25×3+84 ※2	3	全	−	3+暗転後1	33	35	−6	サイクバースト不能／気絶値無し／ケズリ値2倍／1〜3段目基底80%／2〜4段目飛び道具貫通／クリーンヒットの回数によりダメージが増加。
FB	サイドワインダー	60 ※1	5	全	R	9	4	着地まで+13	−	強制基底70%／ヒット時壁バウンド効果（56）／必ずクリーンヒット／着地硬直中被CH判定／ヒットストップ27／※3
覚醒	タイランレイブver.β	80、60	5、4	立／屈／空F	R	5+暗転後1	11（17）15	31	−15	1〜8対打撃無敵／1段目ヒット時ダウン効果／2段目ヒット時壁張り付けやられ効果（80／張り付き32）／気絶値：1段目0.25倍、2段目0倍／ケズリ値：1段目1.5倍、2段目2倍／2段目強制基底70%／1段目ヒットorガード時のみ2段目RC可／2段目飛び道具貫通
覚醒	ドラゴンインストール	−	−	−	−	19+暗転後1	−	−	全体20	全体20／1〜19無敵／19〜21対打撃無敵／DI中は1フレーム毎にテンションゲージ0.1増加、DI使用不能／持続時間：体力210（半分）以上は360F、209以下は360+αF（αは210−現在の体力値）、ヒットストップ中&暗転中も持続時間は経過する／終了時：硬直36、被CH判定、テンションゲージ0、ネガティブペナルティ直前、テンションバランス激減、気絶値増加、気絶上限値低下
覚醒	ドラゴンインストールセカンド	−	−	−	−	63+暗転後64	−	−		全体127／効果はラウンド中永続、テンションゲージの自動増加は無し／効果中はテンションゲージの増加量が20%に低下、体力が減少する
一撃	ナパームデス	全体力	−	全	−	7+暗転後8	12	26+着地1	−22	一撃必殺準備76／着地まで被CH判定

※：DIはドラゴンインストールの略　※：それぞれのクリーンヒット判定：グランドヴァイパーはフィニッシュ時の柄の先、サイドワインダーは突き出した腕の周囲、ファフニールは突き出した拳の上側、バンディットブリンガーは突き出した拳の先端。クリーンヒット時のヒットストップは27　※1：サイドワインダーのクリーンヒット時は、ダメージが「35+25×クリーンヒット回数」となる　※2：タイランレイブのダメージは（25+25×クリーンヒット回数）×3+84になる。　※3：ヒット時に増加する相手テンションゲージ及びバーストゲージはダメージ値を70%として計算。



Arts Data List

技データリスト



技データリストの見方

※発生、持続、硬直、無敵時間など、時間に関する数値の単位はすべてフレーム（1フレーム=60分の1秒）

●技名：その技の名称。近距離技は**「近」**、遠距離技は**「遠」**、デッドアングルアタックは**「デッド」**、ダストアタックは**「ダスト」**と略している。

●攻撃力：相手に与えるダメージ基本値。状況によってさまざまな補正を受ける。

●Lv：攻撃レベル。原則的に1～5段階存在し、数値が大きいほどヒット時ののけ反り時間、ガード硬直時間、ノックバック距離などが大きくなっていく。

●ガード段：その技を防げる防御方法。**「立」**は立ちガード、**「屈」**はしゃがみガード、**「空」**は空中ガード、**「空F」**は空中フォルトレスで防げることを表す。また、投げ扱いの技に関しては投げ間合いを表記している。

●C：可能なキャンセル方法。**「連」**は連打キャンセル、**「必」**は必殺技で、**「J」**はジャンプキャンセル、**「R」**はロマキャン、**「F」**はフォースロマキャンできることを示す。

●発生：技動作が始まってから攻撃判定が発生するまでの時間。背景の暗転演出が入る覚醒必殺技＆一撃必殺技は**「暗転まで＋暗転後の発生」**という形で表記。便宜上、背景暗転の時間は相手を基準に計測し、相手が停止する直前までを**「暗転まで」**、相手が動き始めてから攻撃判定が発生するまでを**「暗転後の発生」**としている。「暗転後の発生」が0の技は、相手が停止している間に攻撃判定が発生することを表す。

●持続：攻撃判定が発生している時間。攻撃判定が発生したフレームを1として計測しているため、1フレーム目は発生と重複していることに注意。

　また、多段技の持続は特殊な表記を使用している。攻撃判定が絶え間無く持続する場合は**「1段目扱いの持続、2段目扱いの持続……」**という形で各段ごとの持続を列記。攻撃判定が一度消えてから再度発生する場合は、**「1段目の持続（攻撃判定の無い時間）2段目の持続」**という形で表記。

●硬直：攻撃判定が無くなってから技の動作が終了するまでの時間。動作終了後も攻撃判定が持続する飛び道具などは、動作開始から終了するまでの時間を「全体○○」という形で表記。

●硬直差：相手にガードさせた後の、両者の硬直時間の差。**＋**なら相手よりも先に動け、**－**なら相手が先に動き出すことを表す。基本的に最後の段を発生直後に当てて計測しているが、出す高さによって数値が大きく変動する空中技などは割愛してある。

●備考：上記項目に収まらない要素。数字は特に単位が付けられていないものはフレーム数を表しているが、文章が伝わりにくいと思われる場所には**「フレーム=F」**と表記していることもある。そのほかの表記の意味は以下の通り。

「○○～○○■■無敵」／○○～○○にあるフレームの間、何らかの無敵状態であることを表す。**「無敵」**は全身のやられ判定と投げられ判定、**「対打撃無敵」**は全身のやられ判定、**「対投げ無敵」**は投げられ判定、**「上半身無敵」**はヴェノムの立ちPを避けられる高さ、**「膝上無敵（低姿勢）」**はカイのスタンエッジを避けられる高さ、**「下半身無敵」**、**「足元無敵」**、**「足元以外無敵」**は表記された部位のやられ判定が無くなることを示す（部位はあくまで目安）。

「■■時○○効果（▲▲）」／ヒット時の効果。■■部分にはヒットの仕方によって入る文字が変わる。カウンターヒット時限定のものは**「CH時○○効果」**、地上ヒット限定のものは**「地上ヒット時○○効果」**など。特に表記が無い場合はヒットすれば効果が現れることを表す。▲▲部分はダウン復帰不能時間で、特殊な場合のみ表記。ただし、スライドダウン効果と壁張り付き効果は**「（ダウン復帰不能時間／効果時間）」**で表している。よろけ効果には**「よろけ効果（最大○○）」**というように、相手が回復しなかった場合のよろけ時間を表記。通常ヒットでよろけ効果のある技は通常ヒット時、カウンターヒットでよろけ効果のある技はカウンターヒット時の数値。攻撃レベル以上にのけ反りやガード硬直が長いものは、**「立ちヒット時のけ反り○○」**や**「地上（空中）ガード時ガード硬直○○」**と表記。そのほか効果の種類には、次のものがある。

「浮かせ」／相手を浮かせる。

「ダウン」／相手はダウン復帰できずにダウンする。

「横吹っ飛び」／横方向に吹き飛ばす。

「地面バウンド」／地面にたたき付けた後に浮かせる。

「壁バウンド」／壁にたたき付けた後に跳ね返る。

「スライドダウン」／地面を滑りながら吹き飛ぶ。効果時間中の相手は空中判定。

「壁張り付き」／画面端でのみ壁にたたき付けた後に張り付く。

「引き寄せ」／相手を引き寄せる。

「強制しゃがませ」／立ち状態の相手をしゃがみ状態にする。

「強制立たせ」／しゃがみ状態の相手を立たせる。

そのほか、各表記方法については以下を参照のこと。

「ダウン引き剥がし効果」／ダウン中の相手にヒットした場合でも通常のヒット効果があり、ダウン中の補正を受けないもの。ただし、基底ダメージ補正は掛かるので注意。

「基底＆強制基底○○%」／以降の連続技に掛かるダメージ補正率。正しくは**「基底ダメージ補正」**であるが、この項においては**「基底」**と略しているので注意。基底はその技を1ヒット目に使用した場合に掛かり、強制基底は何ヒット目であろうがその技を使用したら以降の連続技ダメージに掛かる。

「気絶値○○倍」／気絶率の補正。その技を決めたときは、ダメージ率から算出した気絶値に×○○が掛かる。

「ケズり値○○倍」／ケズりダメージが通常よりも高いものを表記。ケズりダメージは通常**「攻撃力×0.125」**だが、○○倍と表記してある技は**「攻撃力×0.125×○○」**となる。

「○○しゃがみ状態」／○○の間はしゃがみ状態で、攻撃をくらうとしゃがみやられになることを表す。

「○○被CH判定」／発生～持続以外でも○○の間に攻撃をくらうとカウンターヒットになることを表す。

「ダウン復帰不能時間」／特殊な技のみその時間を表記してある。ただし、特殊なヒット効果がある場合は**「ヒット効果（○○）」**で表記。

「FRタイミング○○～○○」／○○～○○にあるフレームの間、フォースロマキャンできることを表す。

「自動ジャンプ仕込み」／ジャンプ仕込みを入力しなくても、技後ジャンプ仕込みをされている技。なお、空中技でジャンプ仕込みされる技は**「移動制限解除」**と表記。

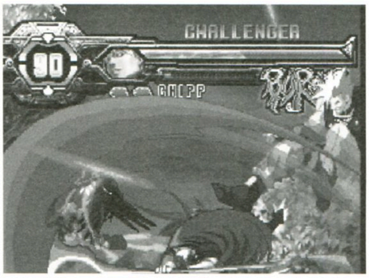
—System Data— システムデータ

体力と防御力の関係／根性値・気絶上限値

本作は体力が一律同じで、キャラ毎に設定された防御力によってダメージが変わる仕組みとなっている。つまり、同じ連続技を決めた場合でも防御力が異なるキャラに決めると、与えるダメージが変わるのだ。

下記にソルを基準とした防御力の系数を表にしたので参考にしてほしい。例えば、チップはソルに与えるダメージに1.3倍した数値を与えることになる。数値がソルよりも高いほど防御力が低く、ソルより低い数値のキャラほど防御力が高いという仕組みだ。

また、根性値は体力が低くなったときに掛かるダメージ補正のこと。残り体力により段階的に補正が掛かる。こちらは全6パターンに分類される。気絶上限値は上限に到達したときに気絶状態となる数値だ。



同じ連続技でも防御力や根性値で威力は大きく異なる。体力満タンのチップに対してこのダメージでも……、



根性値補正の掛かっているポチョムキンに対してはこの通り。終盤は特に注意しよう。

◆防御力／根性値／気絶上限値

キャラ名	防御力(系数)	根性値	気絶上限値
ソル	1.00	1	60
カイ	1.03	2	60
メイ	1.06	3	70
ミリア	1.21	3	55
エディ	1.06	0	60
ポチョムキン	0.87	4	80
チップ	1.30	4	50
ファウスト	1.00	0	65
梅喧	1.18	5	55
ジャム	1.06	3	65
ジョニー	1.00	4	70
アクセル	1.06	1	60
アンジ	1.06	5	65

キャラ名	防御力(系数)	根性値	気絶上限値
ヴェノム	1.06	0	60
テスタメント	1.00	1	65
ディズィー	1.15	0	50
スレイヤー	0.96	1	70
イノ	1.06	2	55
ザッパ	1.00	2	60
ブリジット	1.07	0	55
ロボカイ	0.89	0	80
アバ	0.89	0	80
聖騎士団ソル	0.96	2	60
クリフ	1.06	1	50
ジャスティス	1.03	5	70

ダッシュ＆バックステップデータ

バックステップは、全キャラ共通で入力直後から打撃無敵となる。ただし、無敵の終了時間はキャラごとに違うので、下の表を参考にしてもらいたい。ポチョムキンやザッパは動作中ほとんどの時間が無敵となっており、非常に優秀。また、無敵時間以外にも全体動作の短いキャラは仕切り直しの手段として使いやすい。

右の表は空中ダッシュ、空中バックダッシュの性能表だ。空中ダッシュには動作開始から一定時間、行動不能の時間が存在する。この時間は攻撃が出せないほか、空中ガードもできないので注意しよう。連続技に空中ダッシュを挟む場合も、行動不能時間を計算して遅めに技を出す必要がある。なお、空中ダッシュ、空中バックダッシュはどちらも動作中フォルトレスできない。地上ダッシュと違いフォルトレスを利用した急停止などができないので覚えておこう。

◆バックステップ性能表

キャラ名	全体	無敵時間
ソル	16	8
カイ	16	9
メイ	13	9
ミリア	11	5
エディ	16	7
ポチョムキン	21	20
チップ	21	9
ファウスト	13	7
梅喧	16	9
紗夢	13	7
ジョニー	11	7
アクセル	16	8
闇慈	16	9
ヴェノム	13	7

キャラ名	全体	無敵時間
テスタメント	16	9
ディズィー	16	9
スレイヤー	28	19
イノ	16	11
ザッパ	11	10
ブリジット	15	8
ロボカイ	14	10
アバ(通常)	17	8
アバ(諸刃)	16	8
アバ(極諸刃)	20	8
聖騎士団ソル	16	8
クリフ	13	7
ジャスティス	24	19

◆空中ダッシュ・空中バックステップの性能表

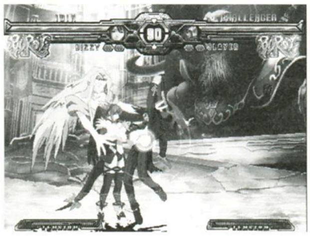
キャラ名	空中ダッシュ		空中バックステップ	
	全体	行動不能時間	全体	行動不能時間
ソル	20	6	12	6
カイ	20	7	12	6
メイ	21	6	12	6
ミリア	12	5	12	6
エディ	18	9	18	8
ポチョムキン	-	-	-	-
チップ	16	6	12	6
ファウスト	62	9	30	11
梅喧	17	6	12	6
紗夢	15	7	12	6
ジョニー	17	6	12	6
アクセル	18	7	11	6
闇慈	20	6	12	6
ヴェノム	22	7	12	6
テスタメント	18	7	12	6
ディズィー	16	6	12	6
スレイヤー	11	9	8	6
イノ	23	6	13	6
ザッパ	20	6	14	6
ブリジット	20	6	12	6
ロボカイ	17	7	12	6
アバ(通常)	17	7	12	6
アバ(諸刃)	14	7	12	6
アバ(極諸刃)	14	7	12	6
聖騎士団ソル	16	6	12	6
クリフ	21	6	12	6
ジャスティス	24	6	24	6

※ジャスティスの数値はオメガシフト中のもの

―フレーム活用術― システム豆知識

攻撃発生と硬直差を考えて反撃

反撃を考える場合、フレーム表にある「攻撃発生」と「硬直差」に注目。例えば、硬直差が-10Fの技をガードした場合、直後に攻撃発生10F以下の技を出せば反撃が確定する。技が届かなかったり、攻撃発生の最初が当たらないといった場合があるので、フレーム表だけで完全に判断できないが、目安になる。



スレイヤーのダストアタックは硬直差-9。ディズィーのしゃがみHSは攻撃発生8で反撃になる。

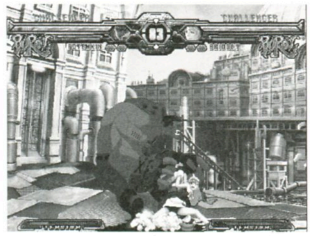
◆地上通常技の最速攻撃発生表

キャラ名	技名	攻撃発生
ソル	立ちK	3
カイ	しゃがみP	4
メイ	立ちP、しゃがみP	5
ミリア	立ちK、しゃがみP、しゃがみK	5
エディ	しゃがみP	5
ポチョムキン	立ちP	5
チップ	立ちP、しゃがみP、近距離立ちS	4
ファウスト	立ちP	5
梅喧	立ちP、しゃがみK	5
ジャム	立ちP	3
ジョニー	立ちP、しゃがみP、しゃがみHS	5
アクセル	立ちK	6
アンジ	立ちP	4

キャラ名	技名	攻撃発生
ヴェノム	しゃがみK、近距離立ちS	5
テスタメント	しゃがみP、近距離立ちS	5
ディズィー	立ちP,近距離立ちS	5
スレイヤー	しゃがみP	4
イノ	立ちP	4
ザッパ	【無】立ちP、しゃがみP、【幽】しゃがみS、【剣】近距離立ちS	5
ブリジット	しゃがみK	5
ロボカイ	立ちK、立ちHS	5
アバ	【通常】【諸刃】立ちP	3
聖騎士団ソル	立ちK	3
クリフ	立ちP、しゃがみP	5
ジャスティス	しゃがみP	5

ジャンプ移行

ジャンプは入力直後すぐに跳ぶわけでなく、最初に必ずジャンプ移行への準備動作がある。これがジャンプ移行。ジャンプ移行中に攻撃を当てれば地上ヒットする。ジャンプ移行が早いキャラは空中に逃げやすく、逆に遅いキャラは、地上で攻撃をくらいやすい。



ジャンプ移行中に攻撃をくらうと地上ヒットになる。ジャンプ移行の遅いキャラは空に逃げにくい。

◆ジャンプ移行早見表

ジャンプ移行フレーム	キャラ名
3F	下記以外のキャラ
4F	ファウスト、ジョニー、アクセル、ヴェノム、テスタメント、スレイヤー、アバ
5F	ロボカイ、ポチョムキン

直前ガードから反撃

直前ガードは通常ガードに比べて、間合いが離れず通常ガードよりも早く動き出せる。そのため、普段ガードして反撃が間に合わない技でも反撃が狙えるのだ。例えば、スレイヤーのPマッパハンチは硬直差-1Fで技の攻撃レベルは5。下表を見ると攻撃レベル5の技の場合、通常ガードの硬直時間は18F。一方、直前ガードの硬直時間は14Fなので、直前ガードした場合は通常ガードより4F早く動き出せる。つまり、硬直差-1Fと合わせて、5F先に動ける。つまり、最速で出せば攻撃発生5Fのディズィーの立ちPが反撃で決まるのだ。通常技を最速のタイミングで入力するのは難しいものの、ボタンのズラシ押しや擦り押しで精度を上げられる。通常ガードで反撃の無い技には、直前ガードを狙ってみよう。



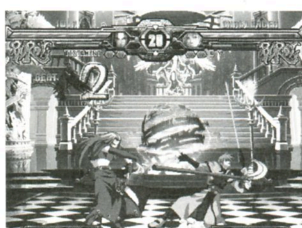
突進系必殺技に直前ガードを狙うと効果的。ガード後は動き出しが早いだけでなく、間合いも近いので反撃しやすい。

◆各防御法の硬直時間

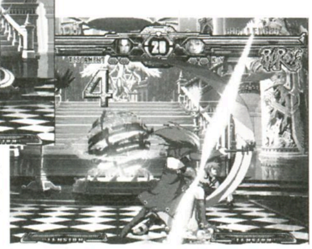
防御法 ＼ 相手の技の攻撃レベル		1	2	3	4	5
地上	直前ガード	7	8	10	12	14
	通常ガード	9	11	13	16	18
	フォルトレス	11	13	15	18	20
空中	直前ガード	3	5	7	9	11
	通常ガード	9	11	13	16	19
	フォルトレス	11	14	17	20	23

フレーム表からコンボを作る！

地上連続技を考える場合、技レベルののけぞり時間に注目。例えば、テスタメントの【遠距離立ちS→➡+K】というガトリングは、遠距離立ちSを立ち状態に当てると、14Fのけぞる。一方、しゃがみ状態の相手に当てると1F延びて15Fに。➡+Kの攻撃発生は15Fなので、立ち状態の相手には連続ヒットせず、しゃがみ状態にはコンボになる。くらい状態別ののけぞりなどは、下段の表を参考に。



フレーム表で技の攻撃レベルを確認。表と照らし合わせると、のけぞり時間が分かる。しゃがみガードやカウンターヒットは、のけぞり時間が長いぞ。



後は、ガトリングルートの中で、のけぞり時間より早い攻撃発生の技を探せばいい。長時間のコンボは補正を受けるので、間に合わない場合がある。

◆カウンターヒット時ののけぞり時間

攻撃レベル	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
地上ヒット時					
通常ヒット時ののけぞり時間(立ちくらい時)	10	12	14	17	19
通常ヒット時ののけぞり時間(しゃがみくらい時)	10	13	15	18	20
カウンターヒット時の強制停止時間	0	2	4	8	12
カウンターヒット時の合計のけぞり時間(立ちくらい時)	10	14	18	25	31
空中ヒット時					
空中ヒット時の基本ダウン復帰不能時間	10	12	14	16	18
カウンターヒット時の強制停止時間	0	2	4	8	12
カウンターヒット時の増加量	10	12	14	16	18
カウンターヒット時の合計のけぞり時間	20	26	32	40	48

―Other system― その他のシステム

サイクバースト

Dボタンを含む2ボタン同時押し

サイクバーストとは、通常状態はもちろん、攻撃をくらっているときや吹き飛び中、ダウン中でも可能なキャラクターの周りに円状に発生する打撃無敵の打撃技だ。体力ゲージの下に表示されているBURSTゲージがMAXのときに、Dとそれ以外のボタン二つを同時押しで発動できる。細かい性能については、右表参照のこと。

攻撃判定の大きさや発生速度は、一部を除き全キャラ共通。のけぞりや吹き飛び、よろけなどの相手にはヒットしないので、コンボには組み込めない。唯一、気絶時の相手には当てることができる。

BURSTゲージは最初はMAXで始まり、ラウンド間で持越し。使用後は時間経過で回復し、相手の攻撃をくらった場合も回復する。全3段階で自キャラの体力が少ないほど、時間経過による回復は早い。

◆使用状況による違い

使用時の状態	エフェクトの色	バーストゲージ消費量	ヒット時のボーナス	攻撃後～着地まで	発生
通常状態	黄色	2／3	テンションゲージMAX	打撃技に対しては無敵（投げられ判定あり）	19
やられ状態※2	青色	すべて	バーストゲージ1／3回復	無防備	19※1

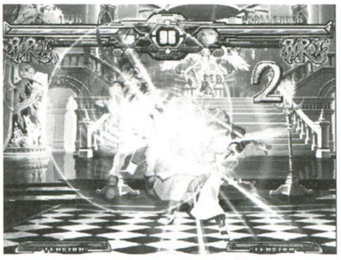
※1：アバのみ発生17F
※2：のけぞり中、よろけ中、吹き飛び中、ダウン中、ガード中

◆サイクバーストを使えない状況

①気絶中　②投げ技や覚醒必殺技をくらった後、ダウン復帰をするか完全に起き上がるまでの間　③上記やられ中に覚醒必殺技を出された後　④自分が技を出している間（硬直中も含む）

青色サイクバースト

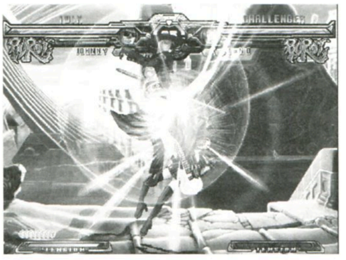
やられ状態から発動するのが、青色のサイクバースト。黄色サイクバーストと違い、攻撃後は着地まで無防備な状態が続く。空中の高い位置で使用すると、その分無防備状態が長くなるので注意したい。実戦でも主にコンボからの脱出に使う。補正の緩い始動コンボ時に使うと効果的だろう。また、画面端のエディ相手のように、強力な固め連係をガードしているときにも有効だ。



青色サイクバーストは、攻撃後着地まで無防備。攻撃を確実にヒットさせて、反撃を避けたい。

黄色サイクバースト

通常状態から発動すると、黄色サイクバーストになる。出始めから攻撃発生、さらに着地まで打撃に対して無敵になる。ヒット時は、テンションゲージがMAXになるのが魅力的。外してもほとんどスキが無いので、リスクは少ない。実戦では、動きの大きな突進技に狙うのがいい。逆に、密度の濃い連係だと、タイミングがずれて青色サイクバーストになりやすいので注意しよう。



ヒットさせればテンションゲージがMAXに。今後の展開が大幅有利になる。なお、今作からヒット後相手はダウン復帰可能。

ロマンキャンセル

特定の技の後、Dボタン以外の3ボタン同時押し

攻撃の硬直動作をキャンセルし、通常状態に戻るのがロマンキャンセル。テンションゲージを50%消費する。主な使いどころは連続技の発展。同じ50%消費する覚醒必殺技より、ダメージの大きな連続技を作ることが可能だ。ほかにも、大きな技のスキを消して反撃を防いだり、連係を強引に継続したい場合に便利だ。

使用条件

ロマンキャンセルはほぼすべての打撃技に対応。攻撃を当てたときのみ使用が可能で、任意のタイミングで発動できる。飛び道具には使用できない。



赤いエフェクトがロマンキャンセルの印。攻撃を当てないとできないので、打撃系に限られる。

フォースロマンキャンセル

特定の技の後、タイミングよくDボタン以外の3ボタン同時押し

フォースロマンキャンセルは、特定のタイミングでそれを強制的に中断し通常状態に戻るシステム。ロマンキャンセルと効果は同じだが、使用条件や対応技に特徴があるため、同じ使い方もできるし、全く違った使い方もできる。消費するテンションゲージが25%と少ないこともあって使用機会が多いが、入力タイミングはシビア。

使用条件

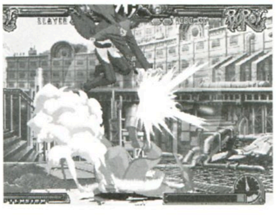
フォースロマンキャンセルは、特定の技にのみ対応。特定のタイミングで発動するので、攻撃を当てる前でも可能だ。飛び道具や移動系にも使用可。



飛び道具にもフォースロマンキャンセル可能。これを攻めの足掛かりにする使い方もある。

カウンターヒット

相手の攻撃発生前に攻撃を当てると（例外で硬直中でも）カウンターヒットが発生する。その効果はのけぞり時間の延長と気絶値2倍。また、一部の技にはカウンターヒット時のみヒット効果が変化するものがある。



よろけ

一部の技は当てるとよろけが誘発。無防備な状態になる。よろけ中はのけぞりと違い投げることが可能だ。また、相手はレバガチャで、よろけ時間を回復可能。



よろけ誘発技は特定の技に設定されている。一部、カウンターヒットでよろけになるものも。

—Defence system— 防御システム

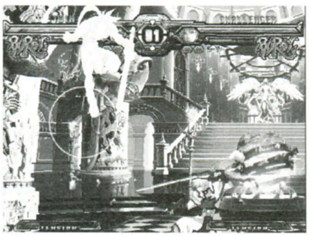
ダウン復帰　空中やられ中にレバー＋D以外のボタン

ダウン復帰は、空中やられから通常に復帰する回避動作。空中でくらった攻撃のダウン復帰不能時間が経過してからでないと使えない。ダウン復帰不能時間は特殊なやられを除き、攻撃レベルが高い技ほど長くなる。また、コンボをくらっている時間に応じて補正がかかり、ダウン復帰不能時間は短くなる。長いコンボの後半は空中復帰しやすくなる、といった具合だ。

なお、ダウン復帰可能な状態で追撃されると、連続ヒットを示すBEATの表示が黒く変わり、つながっていないことが分かる。

前方or後方ダウン復帰

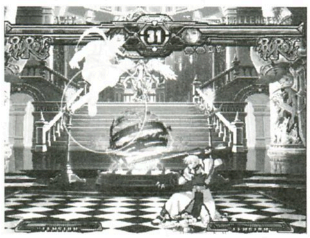
前方or後方ダウン復帰は、各方向＋ダウン復帰で出せて、小さく跳ねて復帰する。画面端なら前方ダウン復帰して脱出するなど、状況により使い分けるといい。



ダウン復帰直後は白く発光し、最低14Fの無敵となる。無敵時間は受け身を取る方向で変化する。

ニュートラルダウン復帰

レバーニュートラルから取るダウン復帰は軌道修正が無く、直前の吹っ飛び方向に依存。あまり低い位置ではできない短所があるものの、着地までが早いという長所がある。



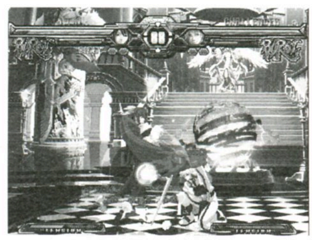
着地までが早いニュートラルダウン復帰。相手の空中コンボが失敗したときは、反撃できる場合がある。

デッドアングルアタック

デッドアングルアタックは、ガード硬直中にレバー←or→方向＋D以外のボタン二つ押しで出せる。ダメージは小さいものの、無敵が長いので切り返しやすい。



デッドアングルアタックは、ガード硬直をキャンセルして出せる。全体動作が大きい技は、切り返しやすい。



全体動作の小さいPやK攻撃に対しては、出してもガードされる場合がある。

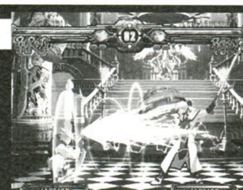
フォルトレスディフェンス

フォルトレスディフェンスの操作は、ガード方向+PorKorSorHSのいずれか二つ同時押し。キャラの周りを緑のエフェクトが回転し、使用中はテンションゲージが時間で徐々に減少。攻撃をガードすると、ガードした技の攻撃レベルが高いほど、大きくテンションゲージが減る。詳しい効果は、以下の三つのカコミを参照のこと。

なお、フォルトレスディフェンス使用後は一定時間テンションゲージがたまりにくいデメリットがある。

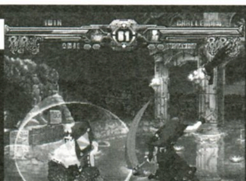
ケズリ・ガードバランス上昇無効

必殺技によるケズリダメージ無効化できる。また、ガードバランスが上昇しないので、その上昇を抑制できる。75%以上になると危険なので、これで調整するといいだろう。



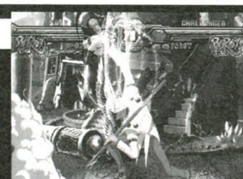
ノックバック増加

フォルトレスディフェンスすると、ノックバック（ガード時に反動で後ろに下がる動作）が大きくなるので、空振りさせやすい。ただし、同時に硬直も延びるので注意しよう。



空中ガード不能技を防御

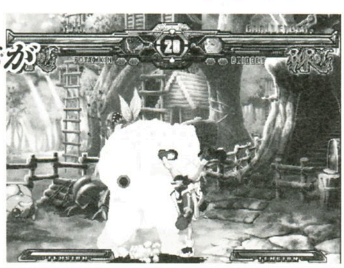
通常では空中ガードできない地上通常技や一部の必殺技を、空中フォルトレスディフェンスでガードできる。テンションゲージを大きく減少するが、その効果は絶大だ。



直前ガード

攻撃を受ける直前（正確には8F前）にガードすると直前ガードが成立。ノックバックが小さく、ガード硬直が軽減されるため、反撃しやすくなる（硬直時間は、P05の表を参照）。また、テンションバランスが上昇し、テンションゲージがたまりやすい状態になる。

白く光るガードが直前ガード！

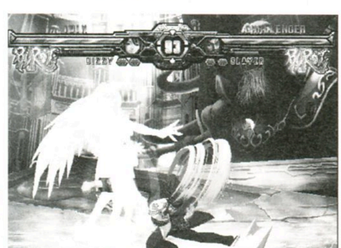


連続ガードを続けて直前ガードするとテンションゲージが急上昇。ただし、硬直軽減効果で連続ガードが途切れるため、ガードバランスが上昇しやすい。連発は諸刃の剣なのだ。

スラッシュバック

スラッシュバックは、テンションゲージをほんの少し消費して、レバーガード方向+S・HS同時押しで発動。2F以内に攻撃を受けると成功し、硬直が地上が3F、空中が2Fと劇的に短くなる。また、成功後の44F間は受付猶予6Fになるため、連続で出しやすくなる。

ただし、失敗時のリスクは大きい。空振り時はすぐに動けて攻撃も出せるが、一定時間ガードができない状態になる。



普段反撃できない技にも反撃可能に。さらに、テンションゲージ、テンションバランスの増加、ノックバックが軽減される。

―Offence system― 攻撃システム

ガトリングコンビネーション

キャラごとに設定されているルートに沿って攻撃ボタンを押していくと出せる、通常技による連続攻撃。それがガトリングコンビネーションだ。正確には、通常技の硬直をキャンセルして、次の通常技につなげるシステム。相手に通常技が当たっているときのみ可能で、空振り時にはできない。

ガトリングコンビネーションには、連続ヒットするもの、しないもの、足払いやダストアタックにつながるものなどさまざま。ルートはキャラごとに異なるので、これで攻めのバリエーションを増やそう。

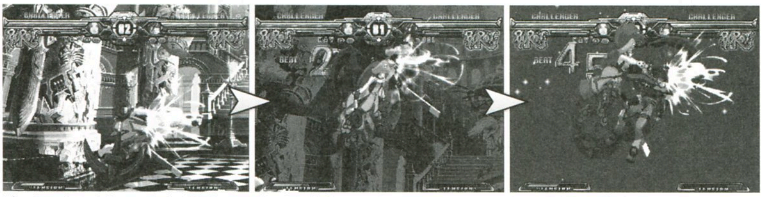
キャンセルとは？

キャンセルとは、技の硬直をキャンセルして次の技につなぐこと。通常技同士のキャンセルならガトリングコンビネーション。そのほか、必殺技でキャンセルするものを必殺技キャンセル、ジャンプでキャンセルするものをジャンプキャンセルと呼ぶ。

ダストアタック　立ち状態でD

立ち状態でDボタンを押すと出せるのが、ダストアタック。全キャラ共通のシステムで、中段攻撃。しゃがみガードを崩せる。

ヒット後は相手を特殊な軌道で上空に吹き飛ばし、レバーを上に入れることで相手を追いかけるホーミングジャンプに移行する。ホーミングジャンプ中は、ヒットしたジャンプ攻撃を（レバーを上方向に入れ続けると）ホーミングジャンプでキャンセルできるので、連続して攻撃を当てられる。



ダストアタックをヒットさせたら、しばらく上方向にレバーを入れる。ホーミングジャンプで相手を追いかけ、HSやDなどを数発当てる。背景が青くなったら通常状態なので、空中ガトリングにつないでいこう。

足払い　しゃがみ状態でD

しゃがみ状態でDを押すと足払い攻撃が出る。全キャラ共通のシステムで、下段攻撃で、ヒット時にはダウンを奪えるのが特徴だ。キャラによっては、必殺技やジャンプでキャンセルできる技もある。



ダウンが重要なこのゲーム。足払いの使用頻度は高い。キャラごとにリーチや性能が異なる。

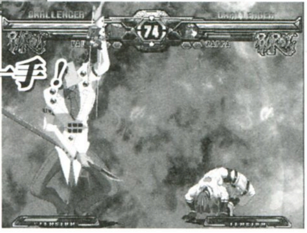
覚醒必殺技

テンションゲージが50%以上たまっている時に（一部、100%消費するものあり）特定のコマンドを入力すると、それを消費して覚醒必殺技を出すことができる。使用すると画面が暗転するのが特徴だ。技の性質は、打撃や投げ、攻撃補助などさまざまだが、どれも戦況を左右する強力な攻撃となる。なお、暗転が始まるまでの時間や暗転後に攻撃発生するまでは、技によって大きく異なる。



暗転前に無敵のある技が多く、打撃系の覚醒必殺技は総じて高威力。連続技に使ってもいいし、割り込みに使ってもいい。技の特徴を生かせば、これまでの闘いが大きく変わる。

破壊力抜群！



戦局打開に渾身の一手！

覚醒必殺技の中には、攻撃でなく特殊な攻撃補助のものもある。状況やタイミングが大事だが、戦況を一変する効果がある。ここぞ、というポイントで使っていこう。

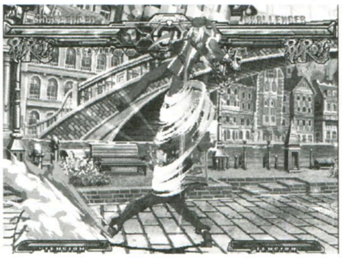
覚醒必殺技でサイクバースト封じ！

覚醒必殺技の暗転からその最中は、相手のサイクバーストゲージに×印が付き使用できなくなる。つまり、邪魔をされずに確実にダメージを与えられるのだ。さらに覚醒必殺技がヒットすると、そのやられ中もサイクバースト不能となる。通常投げ→覚醒必殺技→追撃と決めれば、追撃の1ヒット目まで、サイクバーストで割り込めないコンボになる。

フォースブレイク

テンションゲージ25%を消費する強力な必殺技。発動時に一瞬光るのが特徴だ。フォースブレイクの出始めには、対打撃無敵や投げ無敵などが多く、立ち回りで活躍する機会が多い。また、威力が高いもの、特殊なやられを誘発するものなど、コンボに活躍するものもある。

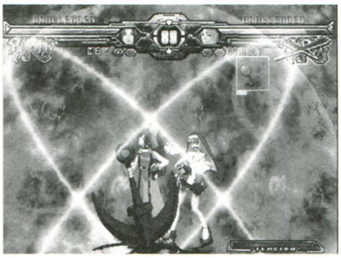
なお、一部覚醒必殺技と同じ暗転を伴い、サイクバーストを使用不能にする性能を持っている。



フォースブレイクは、基本的には通常必殺技の強化版だが、一部その技で独立したものもある。どちらも高性能で強力だ。

一撃必殺技

一撃必殺は、決まれば必ずK.O.できる強力な技。ただ、それには、P・K・S・HS同時押し操作の一撃準備が必要。その後、特定のコマンドで発動できる仕組みだ。一撃必殺準備を使うと、テンションゲージを一撃必殺ゲージに変換させる。このゲージは時間で徐々に減少し、無くなると今度は体力が徐々に減っていく。一撃準備後は早めに発動しないと、逆にピンチの状況になるというわけだ。



決まれば、相手の残り体力に関係無く1発K.O.の強力な技。実戦ではなかなか狙う機会が無い。気絶中に狙うくらいか。

—OVER all system— 全体システム

テンションゲージ

画面下に表示されているゲージがテンションゲージ。テンションゲージは現在の残量に応じて、分かりやすく色が変化する。25%未満は青色、25%以上は緑色、50%以上は赤色、75%以上は紫色、満タンの100%になると黄色になる。

テンションゲージは、下表にある使用行動で消費する。技を出すことで一定量消費するものや、時間により徐々に消費するものなどさまざまだ。いずれもテンションゲージを消費するだけあって、強力なものや特別な行動を取れることが特徴だ。

テンションゲージの増加は、アクティブプレイ。つまり、積極的に相手に近付く動きや攻撃する動きをするとたまる。逆にネガティブプレイ、何もしない消極的な行動や相手から遠ざかる動きをすると、減りはしないもののたまりにくい状態になる。常にアクティブプレイをし続ければ、自然とテンションゲージがたまるわけだ。

最後に注意点。ネガティブな行動を続けると、テンションゲージ上に"DANGER"と表示。それでもこの行動を止めない場合には、やがてネガティブペナルティになる。この状態は大変危険で、テンションゲージが0になり、一定時間テンションゲージがたまらず非常に気絶しやすい。ペナルティなので、なるべくこの状況は避けよう。



覚醒必殺技＋スラッシュバック以外の使用行動直後は、一定時間テンションゲージがたまりにくい状況になる。

◆テンションゲージ使用行動

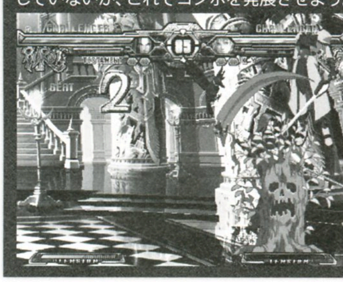
- ●覚醒必殺技
- ●フォースブレイク
- ●ロマンキャンセル
- ●フォースロマンキャンセル
- ●フォルトレスディフェンス
- ●デッドアングルアタック
- ●スラッシュバック

ダウン追い打ち

ダウン後一定時間やられ判定が残るため、ダウンしている相手に追い打ちが可能。補正がかかるためダメージは小さめだ。といっても、小技なら数多く当てられる。チリも積もって、そこそこのダメージなる。瀕死の相手に有効だ。なお、あえてダウン復帰させて、打撃や空中投げで攻めるのも一つの戦法。ダウン追い打ちすると横方向に吹っ飛ぶので、前方ダウン復帰しても真上に飛ぶ。画面端なら捕まえやすいだろう。

ダウン引き剥がし

特定の技にはダウン引き剥がし性能がある。これらの技でダウン追い打ちすると、通常の空中やられ状態になる。つまり、そこに空中コンボが可能だ。一部のキャラしか所持していないが、これでコンボを発展させよう。



ガードバランス

体力ゲージの下に表示されている細いゲージがガードバランス。相手の攻撃をガードすると増加し、攻撃をくらうと減少する。ゲージの残量が、攻撃をくらった際に受けるダメージに影響する。基本的に初期値以上だとダメージに補正が掛らず、初期値以下だと減少補正がかかる。

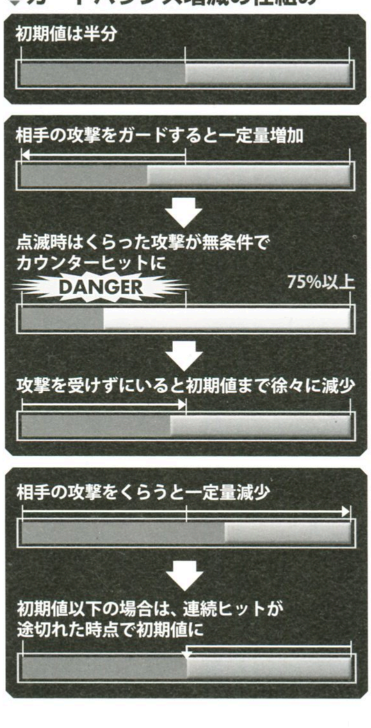
また、ガードバランスが75%以上になるとゲージが点滅、その状態で攻撃をくらうと無条件でカウンターヒットになる。これを利用すれば、カウンターヒット限定の連続技を意図的に狙うことが可能だ。

なお、ガードバランスは一定時間何も無いと、徐々に初期値に戻る。ただし、ガードバランスの回復や増減量は一定ではなく、キャラによって差があるので注意しよう。



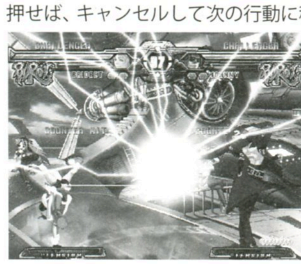
攻撃レベルの高い技ほど、ガードさせた際にガードバランスをためやすく、ヒット時には減りにくい。

◆ガードバランス増減の仕組み



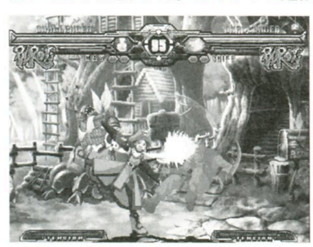
相殺／気絶

▶**相殺**／お互いの攻撃判定がぶつかると白いエフェクトと共に相殺が発生。そのままなら動作を継続だが、いずれかのボタンを押せば、キャンセルして次の行動に移れる。



レバーだけではガードできない。手堅く立ち回るならフォルトレスディフェンスでキャンセルしよう。

▶**気絶**／攻撃には気絶値と呼ばれる値が設定されており、これが一定量たまると無防備な気絶の状態になる。時間で気絶値は回復するが、連続で攻撃をくらうと危険だ。



カウンターヒットすると気絶値が2倍。もし気絶したら、レバガチャで回復し、時間を短縮しよう。